

1 · ENGLISH SECTION
2 · VERSION FRANÇAISE
3 · DEUTSCHE GRUPPE
4 · SEZIONE ITALIANO
5 · SECCION ESPAÑOL

4 VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGOS VIDEO

CASINO™



Use your Standard Paddle Controllers with this Game Program™ cartridge. Be sure to plug the Controller cable firmly into the Video Computer System™ game. See your Video Computer Owner's Manual for details. Another set of paddle Controllers will be necessary for three or four players to play. During one and two player games, plug your Standard Paddle Controller into the left controller jack.



inserting or removing a game program.

To prolong the life of your Atari® Video Computer System and to protect the electronic components, the console should be OFF when

NOTE: To play any Casino game, be sure to depress the game reset switch after you turn the power to ON.

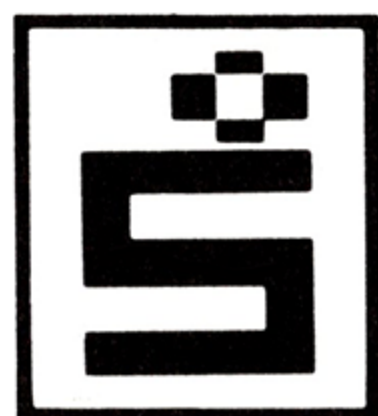
HOW TO PLAY BLACK JACK

This Game Program has two games of Black Jack:

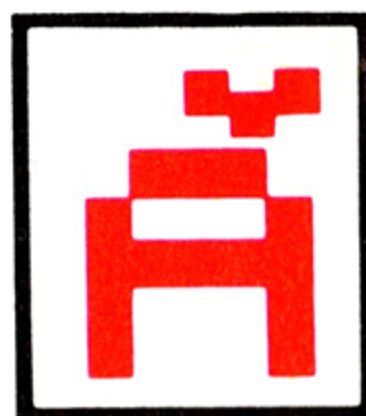
- Game 1 — One or two players with card splitting
- Game 2 — Up to four players with no card splitting

All players compete against the Computer Dealer. Each card is worth points. The object is to score 21 points or as close to 21 points as possible without “busting” (exceeding 21 points).

Note the following point system for cards:



NUMBER CARDS =
FACE VALUE
(i.e. 5 = 5 POINTS)



ACE (A) =
1 OR 11 POINTS



JACK (J), QUEEN (Q)
AND KING (K) = 10 POINTS

HARD AND SOFT HANDS

A card hand is called soft when the Ace is used as 11 points. A card hand is hard when the Ace is used as 1 point. For example, a soft 17 is an Ace (11 points) and a 6. A hard 17 could be 10, 6 and an Ace (1 point).

HIT OR STAY

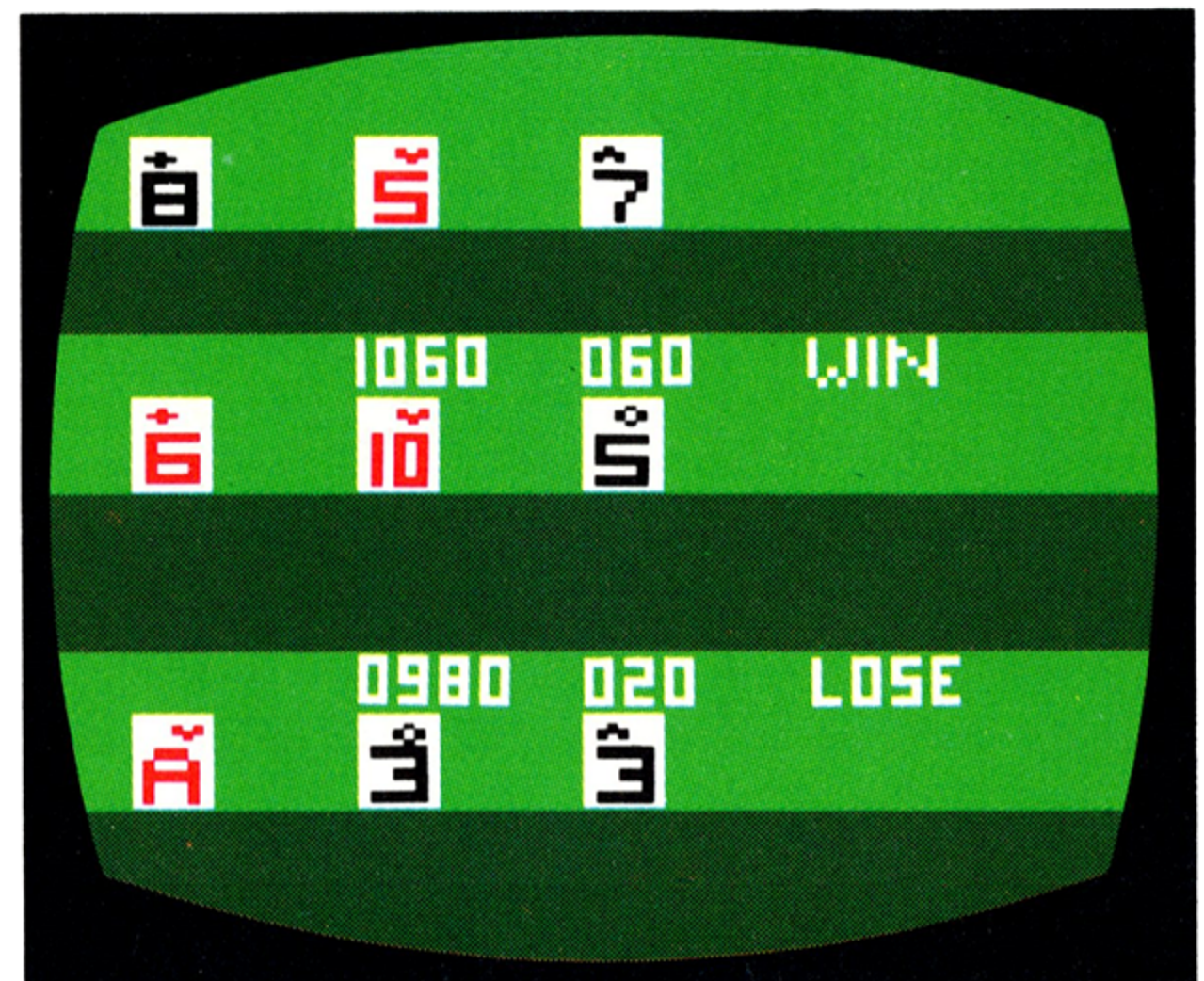
The Computer deals two cards face-up to each player. The Computer also deals two cards to itself—one face-up and another face-down. If you are satisfied with the points of your first two cards, **STAY** on that hand. If you want more points, request a **HIT**, and the dealer will give you another card. Continue to take hits until:

- 1 — You are satisfied with your hand (**STAY**)
OR
- 2 — You exceed 21 points and **BUST** (lose the game).

NOTE: Accepted Black Jack strategy is to **STAY** on 18, 19 or 20 points.

WINNING

When you win a hand, you win the



amount of chips you bet. You win whenever:

- Your card hand equals 21 points or less and is more points than the dealer's hand.
- The dealer busts by exceeding 21 points.
- You score a Black Jack (Ace and a face card or a 10-card).

When you score Black Jack, you win 1-1/2 times your bet.

NOTE: A tie game (called **PUSH**) occurs when the dealer's card points equal your card points. In a push you do not win or lose your bet.

CONSOLE CONTROLS FOR BLACK JACK GAMES

GAME RESET

Slide this switch to reset each player's score to 1000 (the number of betting chips each player initially receives).

GAME SELECT

Use this switch to select the game you want to play. Press the switch and the number of the particular game appears in the upper left

corner. Game 1 — Black Jack, 1 or 2 players; Game 2 — Black Jack, 1 to 4 players.

LEFT DIFFICULTY SWITCH

When the switch is in the **b** position, the Computer will shuffle the cards after each hand. With the switch in **a** position, the Computer will shuffle the cards after 34 cards are dealt.

RIGHT DIFFICULTY SWITCH

This switch determines the rules of the games. When in **b** position,

CASINO I RULES are used:

- Dealer stays on 18 or greater.
- Dealer stays on hard 17 (all Aces count 1 point)
- You automatically win the hand when you take the maximum number of hits without busting. (Game 1: 3 or 8 hits; Game 2: 3 hits)

In **a** position, **CASINO II RULES** are observed:

- Dealer stays on 17 or greater.

CONTROLLER ACTION TO PLAY BLACK JACK

TO BEGIN PLAY

Press your red controller button once to get into the game. Press the controller button again to place your bet.

BETTING

Each player receives a “Bank” of 1000 chips. When it’s time to bet, a question mark will appear to the right of your betting digits. Turn the controller knob to select the amount of your bet, which can range from 20 and 200 chips. Enter your bet into the computer by pressing the red controller button.

If there is more than one player, the last player to make his bet erases any cards from the previous game on the screen. The Computer then deals the hand.

Each time you win or lose a hand, your bet is automatically added or subtracted to your total number of chips on the playfield.

LEAVING THE GAME

If one or more players wish to leave the game (but wants to save his Bank) depress the console game select switch four (4) times. Each player remaining in the game must then press his controller button and the game will continue.

The players who have left the game can return by pressing their controller button before the deal. The computer will “deal them in” and display their previous Bank total.

HIT, STAY OR DOUBLE DOWN

After players make their bets, the computer deals two cards to each player.

- If you are satisfied with the points of your first two cards, turn the controller knob until the word **STAY** appears. Press the red controller button to indicate your decision.
- If you want another card, turn the controller knob until the word **HIT** appears. Press the red controller button and the computer will deal another card to you. Continue to **HIT** until you are satisfied with the point value of your hand. The maximum number of hits allowed for Game 2 is 3. In Game 1 the number of hits allowed is 3 or 8.
- You may double your bet after the first two cards are dealt. Turn the controller knob to **DBLE**. Then press the red controller button. One more card appears, and no more hits are allowed.

NOTE: Doubling is not allowed when the original bet is more than half the number of remaining chips.

SPLITTING

Only Game 1 allows splitting. When your first two cards have identical value (i.e., two 5's, or a Jack and King) you can split your cards into two hands. Turn the controller knob until the letters **SPLIT** appear. Press the red

controller button and the computer deals a card to each of the **SPLIT** cards. Now you play the two sets of cards as separate hands. Your original bet is also duplicated for the second card hand.

NOTE: Splitting is allowed only if the bet is less than half of your remaining chips.

INSURANCE

Both Game 1 and 2 allow insurance. The need for insurance occurs when the computer dealer's hand shows one face-down card and an Ace... a possible Black Jack combination.

An **i** will appear on your set-up. If you wish to protect your bet from a possible dealer Black Jack, turn the controller knob to **INSR** and press the red controller button. If you wish no insurance, turn the controller knob until the word **PASS** appears and press the red controller button.

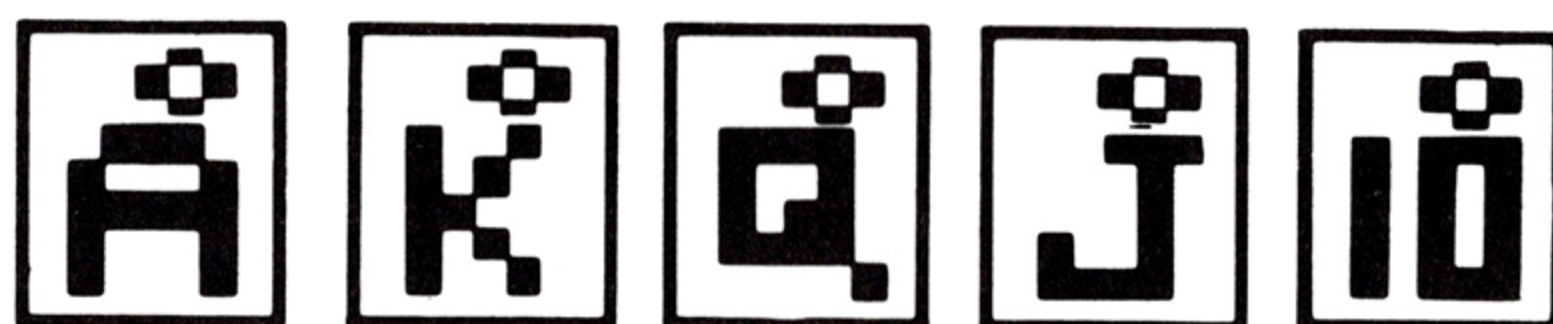
The price of insurance is half your bet. Each player must decide on insurance. If the dealer has a Black Jack, the dealer's face down card is shown. All players lose their original bets. Players with insurance win twice the amount of their insurance bets which is equal to their original bets.

If the dealer does not have a Black Jack, the players with insurance lose their insurance bets. The game play continues as each player decides to hit, stay or double down.

STUD POKER

Game 3 is Stud Poker for one to four players. Players compete against the Computer Dealer. The Computer deals five cards to each player and five cards to itself. Before the first card is dealt and after the second, third, fourth and fifth cards are dealt, players must place bets or fold (drop out of the game). The object is to beat the dealer's five-card hand. The following chart shows the ranking of possible card hands starting with the highest valued hand:

			
	1000	060	BUST
	0980	020	WIN
	1000	180	BJ
	0120	020	LOSE



ROYAL FLUSH — All five cards are the same suite and are sequential with the Ace being the highest card.



STRAIGHT FLUSH — All five cards are the same suit and are sequential.



FOUR OF A KIND — Four out of the five cards are the same value.



FULL HOUSE — Three cards are the same value and the remaining two cards are the same value.



FLUSH — All five cards are the same suit.



STRAIGHT — All five cards are sequential.



THREE OF A KIND — Three of the five cards are the same value.



TWO PAIRS



ONE PAIR



HIGH CARD — Example: If a hand has an Ace, 5, 6, 7 and 2, the high card is an Ace. This beats a hand that has no higher card combinations. A hand with an Ace and an 8 (or higher) would beat this hand.

If your hand ranks higher than the Computer Dealer's, you win an amount equal to what you bet. If the Computer's hand beats yours, you lose your bet.

If your hand and the dealer's hand rank the same, the hand with the highest value card wins. If all five cards match in numerical value, it's a tie game and no scoring change occurs.

CONSOLE CONTROLS FOR STUD POKER

GAME RESET

Slide this switch to reset your score to 1000 (the number of betting chips each player initially receives).

GAME SELECT

Press the **game select** switch until the number 3 appears in the upper left corner. Now you're ready to play Stud Poker.

LEFT DIFFICULTY SWITCH

When this switch is in a position, the dealer's first card will be dealt face down.

RIGHT DIFFICULTY SWITCH

The player's first card will be dealt face down when the switch is in a position.

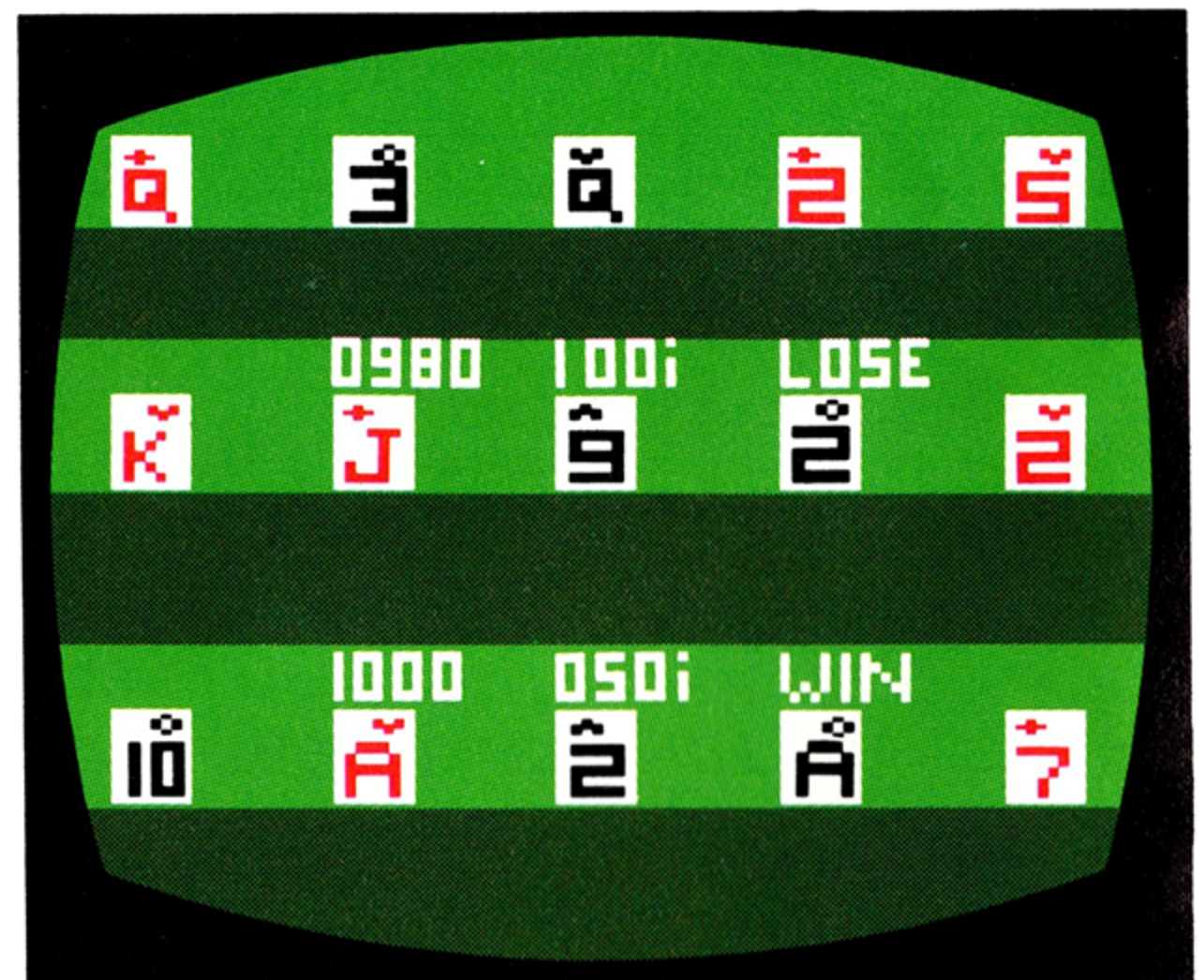
NOTE: When both difficulty switches are in **b** position both the player's and the dealer's cards are dealt face-up.

CONTROLLER ACTION FOR STUD POKER

TO BEGIN PLAY

Press your red controller button once to get into the game. Press the controller button again to place your bet.

Each player receives a "Bank" of 1000 chips on the set-ups. Before the first card is dealt, an **i** will appear next to your chip score. You must make your initial bet (ante). Turn the controller knob to select the amount. Bets must be between 10 and 100 chips. Enter your bet into the computer by pressing the red controller button. The Computer deals two cards to each player and two cards to itself. Bets are made again using the same betting procedure.



Players continue to make bets after the third, fourth and fifth cards are dealt. A player can fold (drop out of the hand), at any time after the ante. If your hand ranks higher than the dealer's, all the

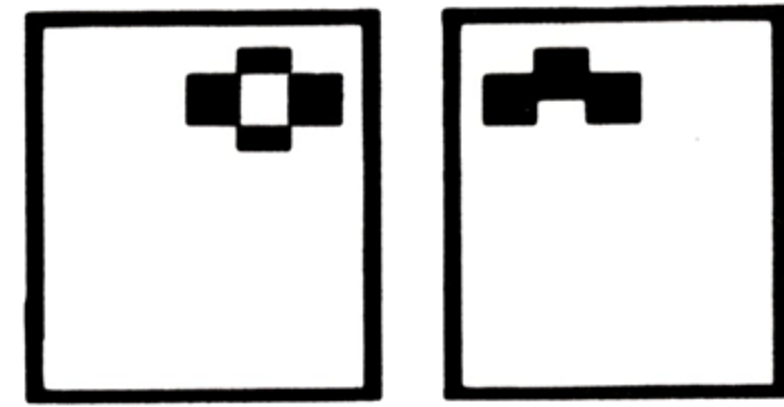
chips you bet are automatically added to your score on the screen.

To play again, place your ante bet.

LEAVING THE GAME

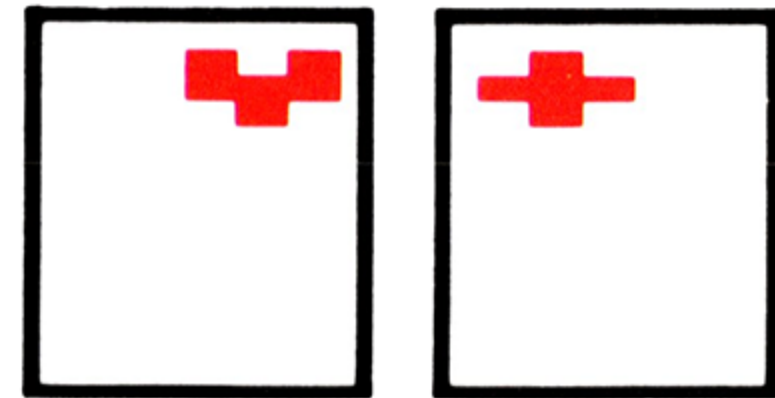
If one or more players wish to leave the game (but wants to save his Bank) depress the console game select switch four (4) times. Each player remaining in the game must then press his controller button and the game will continue.

The players who have left the game can return by pressing their controller button before the deal.



CLUB

SPADE



HEART

DIAMOND

The computer will “deal them in” and display their previous Bank total.

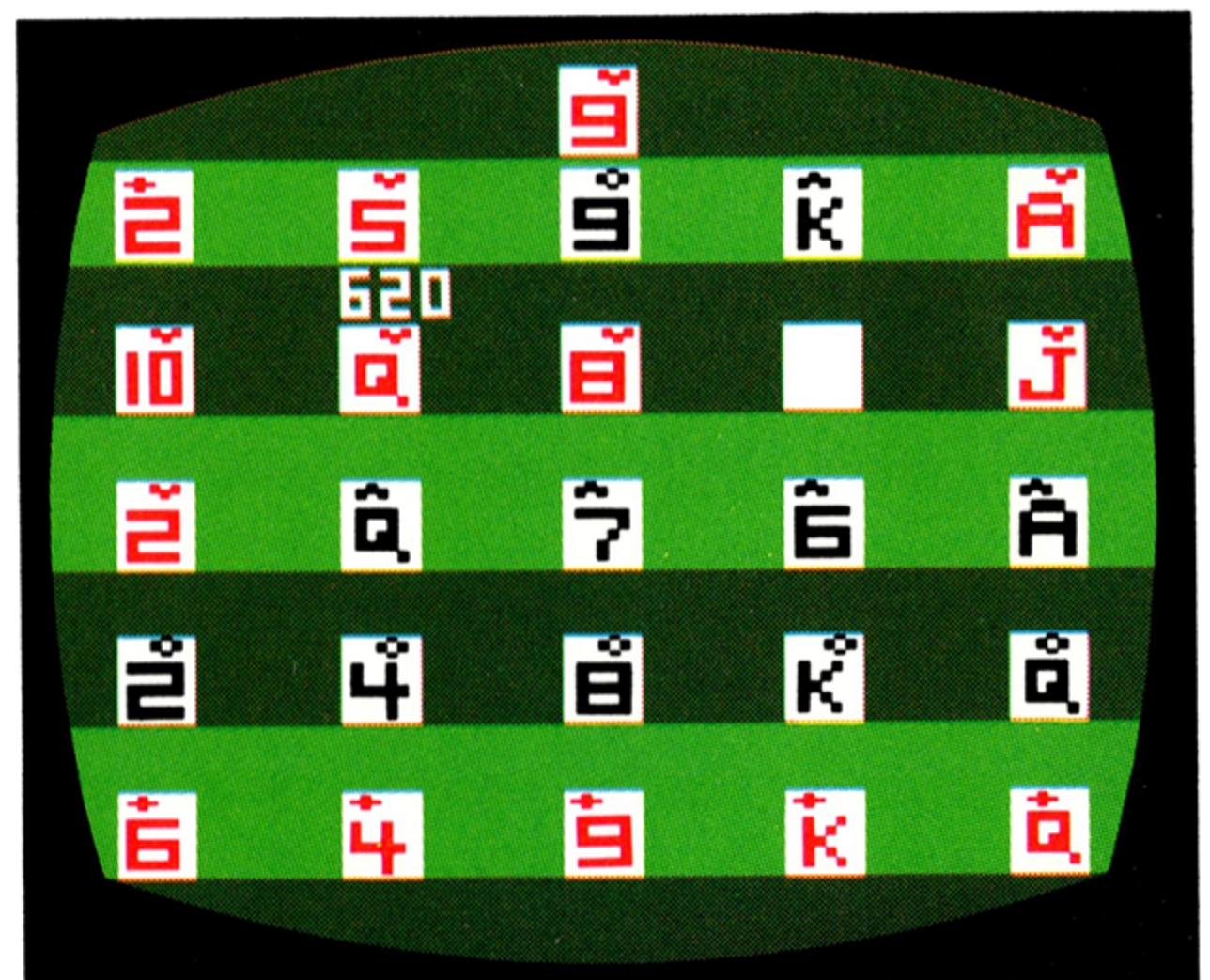
BREAKING THE BANK OR GOING BROKE

In any of the Casino games, you’ve broken the Bank if your score reaches 10,000. Press the

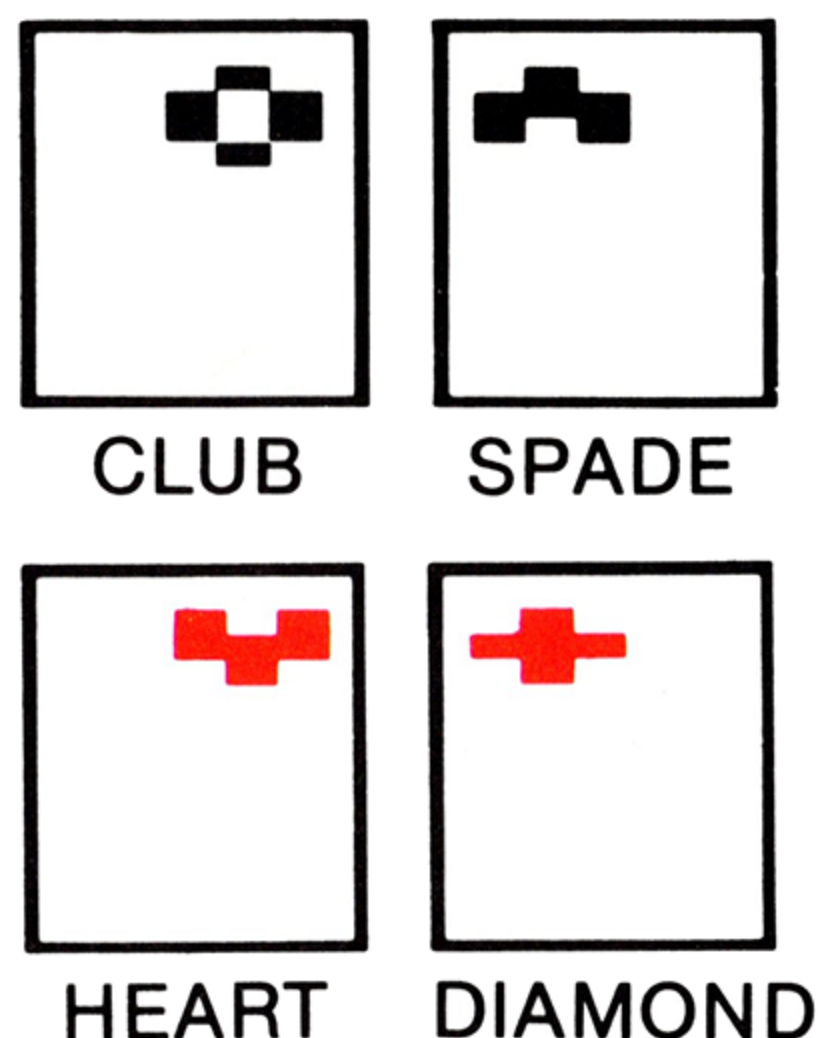
red controller button to enter the game again with another 1000 chips.

POKER SOLITAIRE

Game 4 is a one-player game, Poker Solitaire. The matrix on the screen has five rows and five columns, creating 25 card positions. Cards appear one at a time at the top of the screen. You must select a matrix position for each card. After you fill each matrix position, you will have 12 poker hands worth points. (5 horizontal poker hands, 5 vertical poker hands and 2 diagonal poker hands.)



A flashing cursor appears on the screen at all times. You can move the cursor by turning your controller knob. To place a card in a particular matrix position, move the cursor to the matrix position and press the red controller button. The card will appear in the position you selected with the cursor, and the next card in the deck will appear at the top of the screen.



SCORING FOR POKER SOLITAIRE

For a description of poker hands, see the chart under STUD POKER. The list on the following page reviews the points of each hand in Poker Solitaire.

Royal Flush (Ace High Card)	500 Points
Straight Flush	300 Points
Four of a Kind	160 Points
Straight	120 Points
Full House	100 Points
Three of a Kind	60 Points
Flush	50 Points
Two Pair	30 Points

Pair	10 Points
All other Combinations	0 Points

Your objective is to build the best 12 poker hands from 5 columns, 5 rows and 2 diagonal configurations. The maximum number of points you can score is 3340.

4 — Royal Flushes . . .	2000 points
5 — Four of a Kind . . .	800 points
2 — Straights	240 points
1 — Straight Flush . . .	300 points
12 — Hands	3340 points

NOTE: Always turn the console **power** switch **off** when inserting or removing a Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI® Video Computer System™ game.

CONSOLE CONTROLS FOR POKER SOLITAIRE

GAME SELECT

Press the **game select** switch until the number 4 appears in the upper left corner. Now you're ready to play Poker Solitaire.

GAME RESET

Use this switch each time you want to start the game.

CONTROLLER ACTION TO PLAY POKER SOLITAIRE

You've already pressed the reset console button to start game action. Now the screen is cleared, the card deck shuffled and the deal begins.

You have 25 matrix positions to fill with cards. Select the position of the cards which appear one at a time at the top of the screen.

Turn the controller knob clockwise or counterclockwise to move the

cursor. After a card appears at the top of the screen, move the cursor to the position you wish to place the card. Now press the red controller button. The card appears in the matrix position. Continue the selection procedure until all 25 cards are placed.

After the last card is positioned, the score will show the points you scored with the matrix' 12 five-card poker hands.

4

JEUX VIDEO

CASINOTM

NOTA: Avant d'introduire ou de retirer un Game ProgramTM cartridge, mettez toujours à l'arrêt (**off**) l'interrupteur marche-arrêt (**power**). Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre Video Computer SystemTM game ATARI[®].

Avec cette cassette ATARI utilisez les commandes à molette. Vérifiez la solidité de leur branchement dans votre Video Computer System ATARI.

Pour les parties à un et deux joueurs, branchez votre commande à molette dans la prise "LEFT". Pour les parties à trois ou quatre joueurs, un autre jeu de commandes sera nécessaire.

Pour plus de détails reportez vous au mode d'emploi du Video Computer System.

NB: N'oubliez jamais d'éteindre l'appareil lors de la mise en place



ou du retrait d'une cassette; vous prolongez ainsi la vie de votre Video Computer System ATARI.

NB: Pour tous les jeux "CASINO", veillez à appuyer sur la touche de remise à zéro après avoir mis l'appareil en marche.

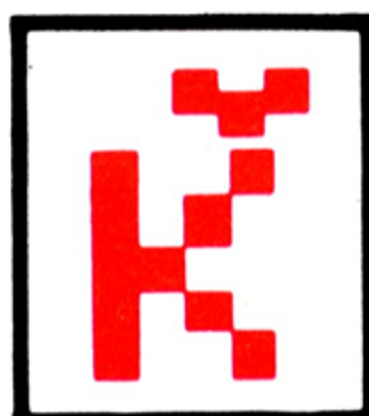
COMMENT JOUER AU BLACK JACK

Cette cassette offre deux jeux de Black Jack:

- Jeu 1—Un ou deux joueurs avec séparation des cartes.
- Jeu 2—Jusqu'à quatre joueurs, sans séparation des cartes.



Les cartes gardent la valeur marquée (par exemple, 5 = 5 points).



L'ordinateur est le donneur et tous les joueurs jouent contre lui. Chaque carte vaut un certain nombre de points. Le but est de totaliser 21 points ou de se rapprocher le plus possible de ce chiffre sans sauter (au-delà de 21 points).

Le système de points adopté pour les cartes est le suivant:



L' As (A) vaut 1 ou 11 points.

Les figures Valet (J), Dame (Q), Roi (K) valent 10 points.

JEU DUR ET JEU DOUX

Un jeu est dit 'doux' lorsque l'as est utilisé pour une valeur de 11 points. Un jeu est dit 'dur' lorsque l'as est utilisé pour la valeur de 1 point. Par exemple, un 17 doux est un as (11 points) et un 6. Un 17 dur pourrait être 10, 6 et un as (1 point).

HIT OU STAY

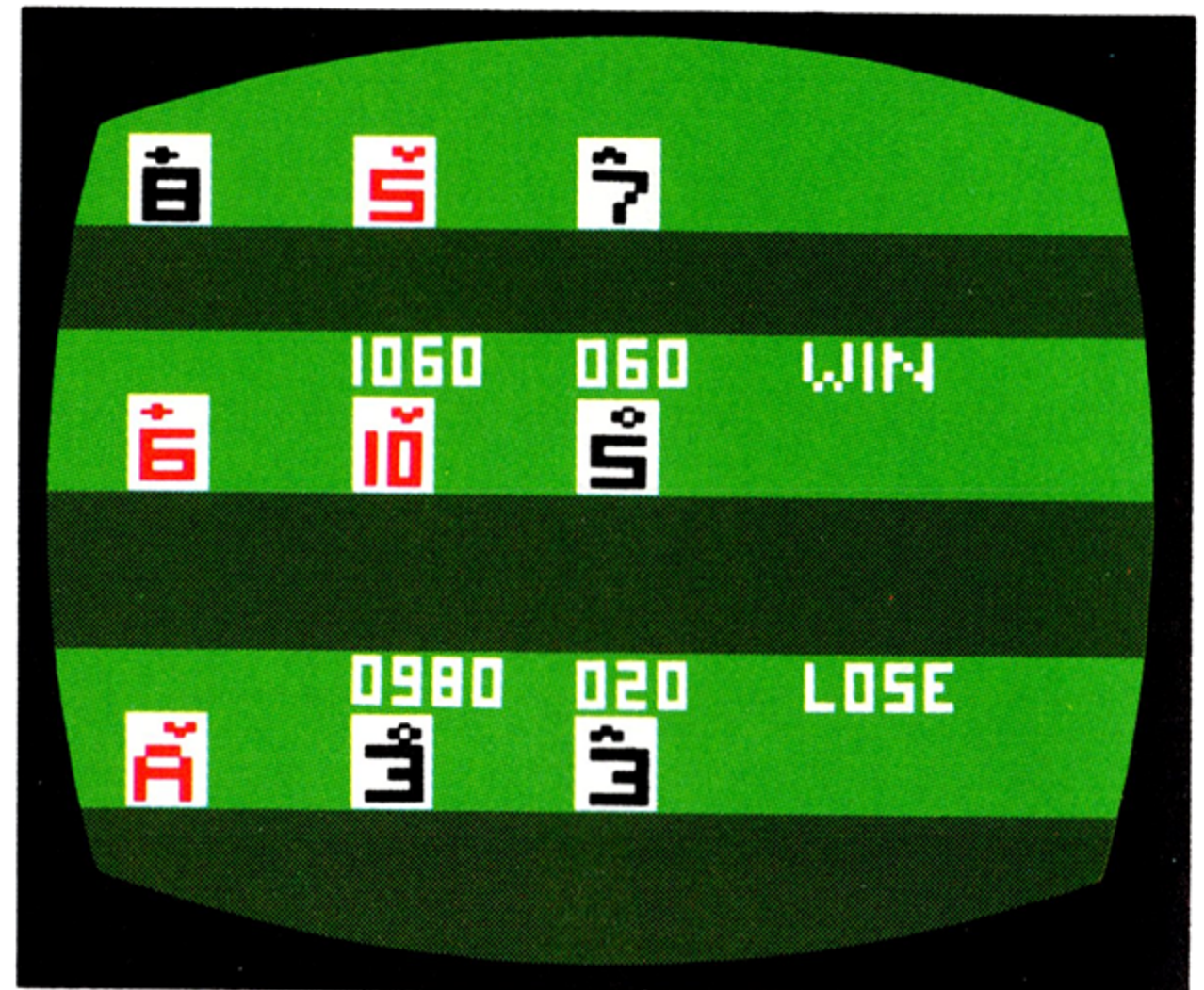
L'ordinateur distribue deux cartes ouvertes à chaque joueur. Il se donne à lui-même deux cartes, l'une ouverte, l'autre fermée. Si vous êtes satisfait de votre main, vous ne demandez pas d'autre carte. Si vous désirez plus de points, vous demandez une carte; et le donneur vous en distribue une. Vous ne demandez plus de carte dans les cas suivants:

- 1 — vous êtes satisfait de votre main (STAY).
- 2 — vous avez dépassé 21 points et vous sautez (BUST). La partie est alors perdue.

NB: En général, dans le BLACK JACK, rester à 18, 19 ou 20 points est une bonne décision.

LES GAINS

Lorsque vous gagnez un tour, vous gagnez le nombre de jetons que



vous avez misés. Vous gagnez dans les cas suivants:

- Votre jeu est égal ou inférieur à 21 points et est supérieur à celui du donneur.
- Le jeu du donneur a sauté car il dépasse 21 points.
- Vous marquez un Black Jack (as et une figure ou un 10).

Lorsque vous marquez un Black Jack, vous gagnez une fois et demie votre mise.

NB: Lorsque les points du donneur sont égaux aux vôtres, vous ne gagnez ni ne perdez votre mise.

LA COMMANDE DANS LES JEUX DU BLACK JACK

REMISE A ZERO/GAME RESET

Utilisez cette touche pour ramener le score de chaque joueur à 1000 (le nombre de jetons de mise attribué initialement à chaque joueur).

SELECTION DE JEU

Utilisez ce sélecteur pour choisir le jeu auquel vous désirez jouer. Appuyez sur cette touche et le numéro du jeu choisi apparaît dans l'angle supérieur gauche de l'écran. Jeu 1 - Black Jack, 1 ou 2 joueurs; Jeu 2 - Black Jack, 1 à 4 joueurs.

SELECTEUR DE DIFFICULTE GAUCHE

Lorsque ce sélecteur de difficulté est en position b, l'ordinateur bat les cartes après chaque donne. Lorsque ce sélecteur est en position a, l'ordinateur bat les cartes après en avoir distribué 34.

SELECTEUR DE DIFFICULTE DE DROITE

Cet interrupteur détermine les règles du jeu. Lorsqu'il est en position b, les règles du Casino I sont utilisées:

- Le donneur reste (STAY) à 18 ou plus.
- Le donneur reste (STAY) sur un 17 dur. (Tous les as comptent 1 point).
- Vous gagnez automatiquement le tour lorsque vous demandez le nombre maximum de cartes sans sauter. (Jeu 1: 3 ou 8 cartes demandées; jeu 2: 3 cartes.)

Lorsque ce sélecteur est en position a, les règles du Casino II sont utilisées:

- Le donneur reste (STAY) à 17 ou plus.

^ RÔLE DE LA COMMANDE POUR JOUER AU BLACK JACK

DEBUT DE LA PARTIE

Appuyez une fois sur le bouton rouge de votre commande pour amorcer le jeu. Appuyez une nouvelle fois sur ce bouton pour miser.

MISE

Chaque joueur reçoit une réserve de 1000 jetons. Lorsque le moment est venu de miser, un point d'interrogation apparaît à l'emplacement réservé à votre

mise. Tournez le bouton de la commande pour sélectionner le montant de votre mise, qui peut aller de 20 à 200 jetons. Entrez votre mise dans l'ordinateur en appuyant sur le bouton rouge de votre commande.

S'il y a plusieurs joueurs, toutes les cartes de la partie précédente disparaissent de l'écran lorsque le dernier joueur a misé. L'ordinateur distribue alors les cartes.

Chaque fois que vous gagnez ou perdez un jeu, votre mise est automatiquement ajoutée ou soustraite du nombre total de jetons affiché.

INTERRUPTION DE LA PARTIE

Si un ou plusieurs joueurs décident de quitter la partie (mais désirent conserver leur réserve) appuyez quatre (4) fois sur la touche de sélection de jeu. Chaque joueur restant en jeu doit alors appuyer sur le bouton rouge de sa commande et le jeu se poursuit.

Les joueurs qui ont quitté le jeu peuvent revenir en appuyant sur le bouton de leur commande avant la donne. L'ordinateur les "intègre" au jeu et affiche le montant précédent de leur réserve.

HIT, STAY OU DBLE (Carte, Reste ou Double)

Lorsque les joueurs ont misé, l'ordinateur distribue deux cartes à chaque joueur.

- Si vous êtes satisfait des points que vous donnent ces deux premières cartes, tournez le bouton de la commande jusqu'à apparition du mot STAY. Ap-

puyez sur le bouton rouge de votre commande pour indiquer votre décision.

- Si vous désirez une autre carte, tournez le bouton de votre commande jusqu'à apparition du mot HIT. Appuyez sur le bouton rouge et l'ordinateur vous distribuera une autre carte. Demandez des cartes jusqu'à ce que vous soyez satisfait de la valeur de votre main. Vous pouvez demander un maximum de trois cartes dans le jeu II, et trois ou huit cartes dans le jeu I.
- Vous pouvez doubler votre mise lorsque les deux premières cartes sont distribuées. Tournez le bouton de votre commande pour faire apparaître le mot DBLE. Appuyez ensuite sur le bouton rouge. Une autre carte apparaît, vous ne pouvez alors plus demander de carte.

NB: Vous ne pouvez doubler la mise que lorsque la mise initiale est supérieure à la moitié des jetons restants.

SPLIT Séparation

Le séparation est possible avec le jeu I uniquement. Lorsque vos deux premières cartes ont une valeur identique (par exemple deux 5, ou un valet et un roi), vous pouvez séparer vos deux cartes en deux jeux. Tournez le bouton de la commande jusqu'à apparition des lettres SPLIT. Appuyez sur le bouton rouge de votre commande et l'ordinateur distribue une carte à chacun des jeux séparés. Vous jouez ensuite avec les deux groupes de cartes comme avec des jeux distincts. Vous répétez

également votre mise de départ pour le deuxième jeu.

NB: La séparation n'est possible que lorsque la mise est inférieure à la moitié de votre réserve de jetons.

ASSURANCE

Dans les jeux I et II, vous pouvez assurer votre mise. C'est parfois nécessaire quand le jeu de l'ordinateur montre une carte fermée et un As (donc une éventualité de Black Jack).

Un "i" apparaît à l'emplacement qui vous est réservé. Tournez alors le commutateur de votre commande jusqu'à INSR et appuyez sur le bouton rouge. Si vous ne voulez pas assurer votre mise,

tournez le bouton de votre commande jusqu'à apparition du mot PASS et appuyez sur le bouton rouge.

Le montant de l'assurance représente la moitié de votre mise. Chaque joueur doit prendre une décision à ce propos. Si le donneur a un Black Jack, sa carte fermée est retournée. Tous les joueurs perdent leur mise de départ. Les joueurs qui ont assuré leur mise gagnent deux fois le montant de l'assurance, ce qui équivaut donc à leur mise de départ.

Si le donneur n'a pas de Black Jack, les joueurs assurés perdent leur mise. Le jeu continue. Chacun décide de demander HIT, STAY ou DBLE.

STUD POKER

Le jeu 3, le Stud Poker, oppose un à quatre joueurs à l'ordinateur qui donne. L'ordinateur donne 5 cartes à chaque joueur et cinq cartes à lui-même. Avant que la première carte ne soit donnée, et après la deuxième, la troisième, la quatrième, et la cinquième, les joueurs doivent miser ou se retirer. Le but est de battre les cinq cartes du donneur. Le tableau suivant montre la classification des jeux possibles en commençant par le jeu dont la valeur est la plus élevée:

6	10	3	
	1000	060	BUST
8	7	Q	
	0980	020	WIN
A	9		
	1000	180	BJ
J	A		
	0120	020	LOSE
5	3	J	



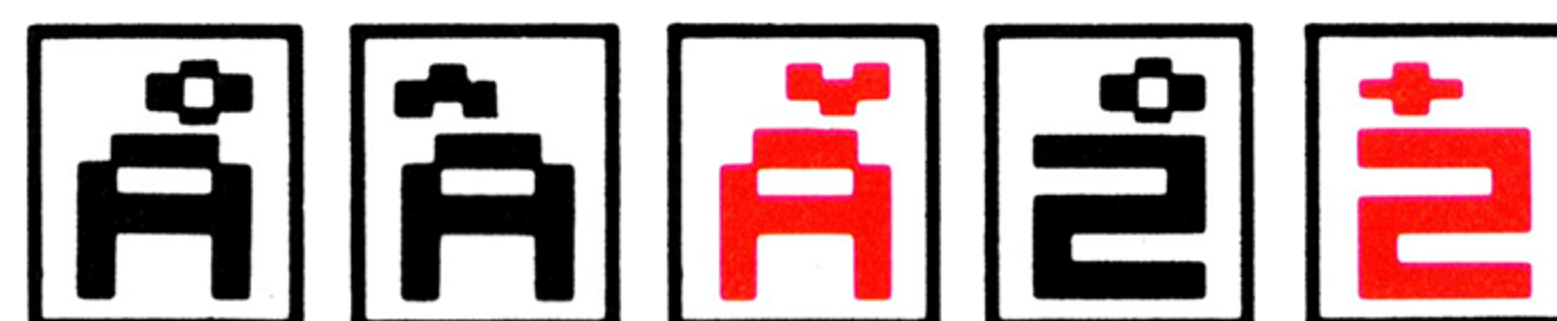
LA QUINTE ROYALE (OU FLUSH ROYAL) — Les cinq cartes sont d'une même couleur et se suivent, l'as étant la carte la plus élevée.



LA QUINTE FLUSH — Les cinq cartes sont de la même couleur et se suivent.



LE CARRE — Quatre des cinq cartes ont la même valeur.



LA MAIN PLEINE (OU FULL) — Trois cartes ont la même valeur, de même que les deux autres cartes.



LA COULEUR (OU FLUSH) — Les cinq cartes sont de la même couleur.



LA SEQUENCE — Les cinq cartes se suivent.



LE BRELAN — Trois cartes sur cinq ont la même valeur.



DEUX PAIRES



UNE PAIRE



CARTE FORTE — Exemple: Si un jeu comporte un as, un 5, un 6, un 7 et un 2, la carte forte est l'as. Celle-ci bat le jeu qui ne comporte aucune combinaison de cartes supérieure. Un jeu qui possède un as et un 8 (ou plus) battrait ce jeu.

Si votre jeu est plus fort que celui de l'ordinateur, le donneur, vous gagnez un montant égal à votre mise. Si le jeu de l'ordinateur est plus fort que le vôtre, vous perdez votre mise.

Si votre jeu et celui de l'ordinateur ont la même valeur, le jeu dont la valeur des cartes est la plus élevée gagne. Si les cinq cartes sont égales en valeur numérique, il s'agit d'un jeu égal et aucune modification de score n'est enregistrée.

COMMANDES DU PUPITRE POUR LE STUD POKER

GAME RESET (remise à zéro)

Utilisez cette touche pour ramener votre score à 1000 (le nombre de jetons que chaque joueur reçoit initialement).

GAME SELECT (sélection de jeu)

Appuyez sur la touche game select jusqu'à ce que le numéro 3 apparaisse en haut à gauche de l'écran. Vous êtes maintenant prêt à jouer au Stud Poker.

SELECTEUR DE DIFFICULTE DE GAUCHE

Lorsque ce sélecteur est en position a, la première carte du donneur est donnée face fermée.

SELECTEUR DE DIFFICULTE DE DROITE

La première carte du joueur est

donnée fermée lorsque le sélecteur est en position a.

NB: Lorsque les deux sélecteurs de difficulté sont en position B, les cartes du joueur et du donneur sont données ouvertes.

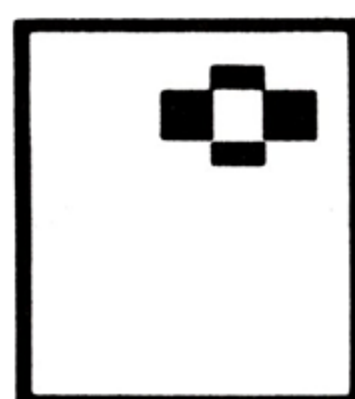
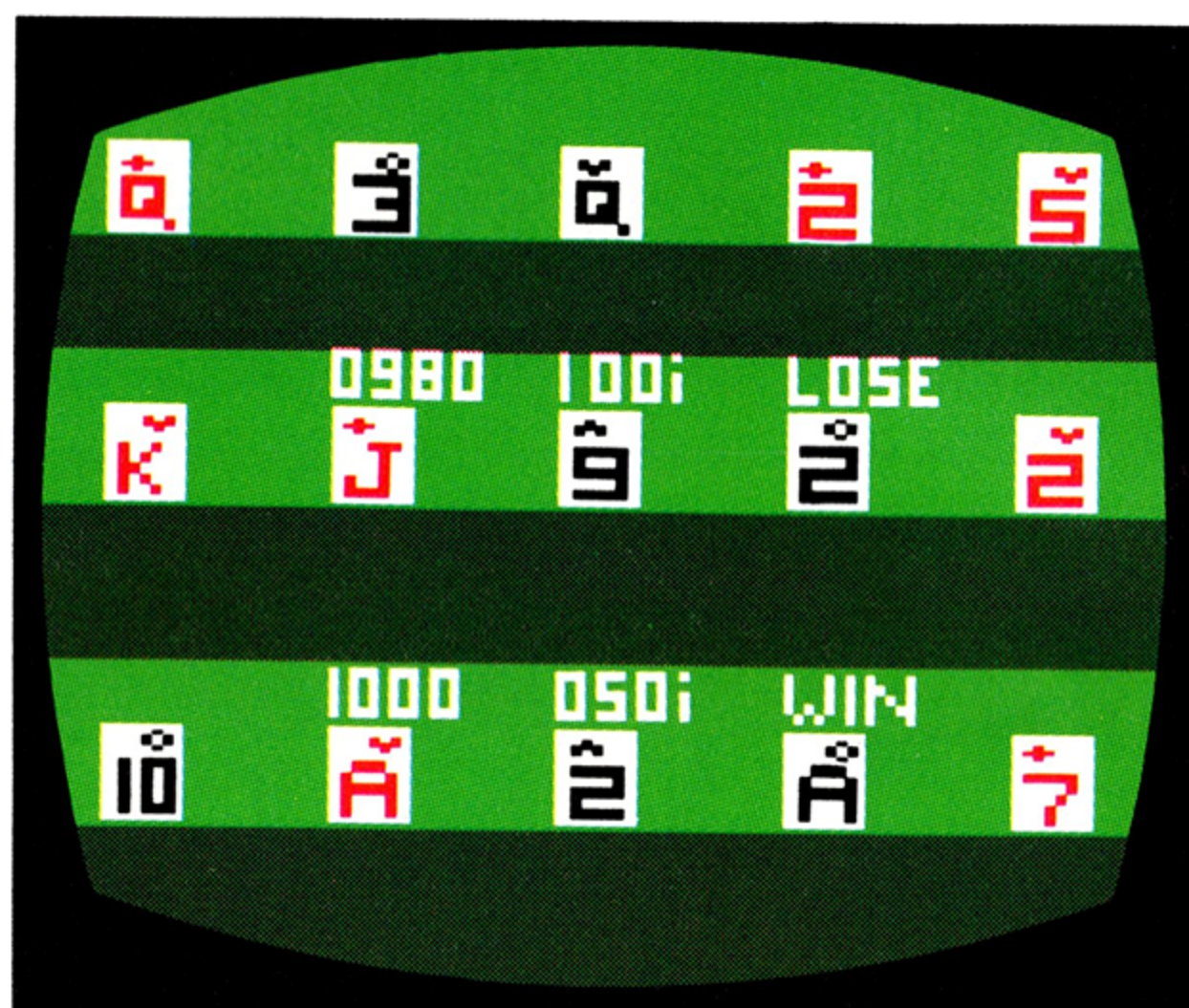
ROLE DE LA COMMANDE POUR LE STUD POKER

DEBUT DU JEU

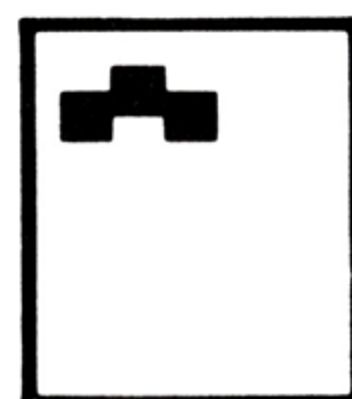
Appuyez une fois sur le bouton rouge de votre commande pour entrer dans le jeu. Appuyez une nouvelle fois sur ce bouton pour miser.

Chaque joueur reçoit une réserve de 1000 jetons. Avant que la première carte ne soit distribuée, un i apparaît à côté de votre score. Vous devez alors effectuer votre mise initiale. Tournez le bouton de votre commande pour en choisir le montant. Les mises doivent être comprises entre 10 et 100 jetons.

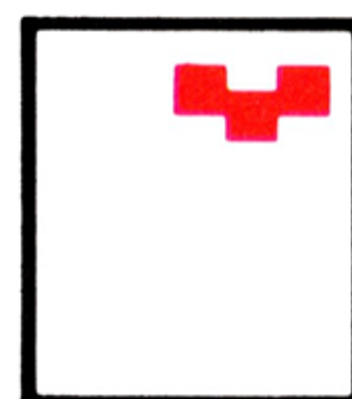
Entrez votre mise dans l'ordinateur en appuyant sur le bouton rouge de votre commande. L'ordinateur distribue deux cartes à chaque joueur et deux cartes à lui-même. Les mises sont effectuées de nouveau en suivant la même démarche. Les joueurs continuent à miser après avoir reçu la troisième, la quatrième et la cinquième carte. Un joueur peut se



TREFLE



PIQUE



COEUR



CARREAU

retirer, à tout moment après la première mise. Si votre jeu a une valeur supérieure à celui du donneur, tous les jetons que vous avez misés s'ajoutent automatiquement à votre score sur l'écran.

Pour rejouer, faites votre mise de départ.

Si un ou plusieurs joueurs désirent interrompre la partie, (mais veulent conserver leur réserve), appuyez

quatre (4) fois sur la touche de sélection de jeu du pupitre. Chaque joueur restant en jeu doit alors appuyer sur le bouton rouge de sa commande et le jeu reprend.

Les joueurs qui ont quitté le jeu peuvent revenir en appuyant sur le bouton de leur commande avant la donne. L'ordinateur les "intègre" alors au jeu et affiche le montant précédent de leur réserve.

LA BANQUE SAUTE

Dans tous les jeux de Casino, vous faites sauter la Banque si votre score atteint 10,000. Appuyez sur le bouton rouge de votre com-

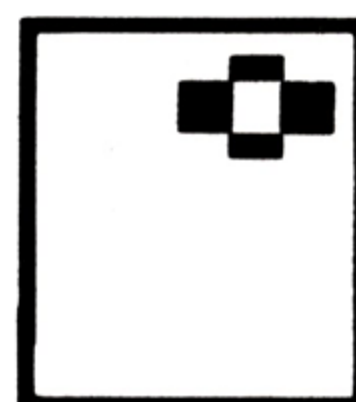
mande pour reprendre le jeu avec une nouvelle banque de 1000 jetons.

POKER SOLITAIRE

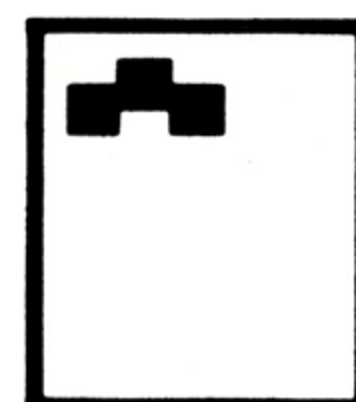
Le jeu 4 est un jeu à un joueur, le Poker Solitaire. La matrice affichée sur l'écran comporte cinq rangées et cinq colonnes, ce qui offre 25 emplacements de cartes. Les cartes apparaissent l'une après l'autre en haut de l'écran. Vous devez choisir un emplacement de la matrice pour chaque carte. Après les avoir tous remplis vous avez 12 jeux de Poker représentant un certain nombre de points (5 jeux de Poker horizontaux, 5 jeux de Poker verticaux, et 2 jeux de Poker en diagonale).



Un curseur clignotant apparaît sur l'écran à tout moment. Vous pouvez déplacer ce curseur en tournant le bouton de votre commande. Pour placer une carte dans un emplacement donné de la matrice, déplacez le curseur jusqu'à cette place et appuyez sur le bouton rouge. La carte apparaît alors dans la position que vous avez choisie à l'aide du curseur, et la carte suivante du talon apparaît en haut de l'écran.



TREFLE



PIQUE



COEUR



CARREAU

SCORE DU POKER SOLITAIRE

Pour la description des jeux, voir le tableau présenté au chapitre "Poker". Voici la valeur des différentes combinaisons de Poker Solitaire.

Quinte Royale (à l'as) . .	500 points
Quinte flush	300 points
Carré	160 points
Séquence	120 points
Full	100 points
Brelan	60 points
Couleur	50 points
Deux paires	30 points
Une paire	10 points
Toute autre combinaison	0 point

Votre but est de constituer les douze meilleures combinaisons à partir des 5 colonnes, des 5 rangées et des 2 diagonales. Le nombre maximum de points que vous pouvez marquer est de 3340.

4 — Quintes royales .	2000 points
5 — Carrés	800 points
2 — Séquences	240 points
1 — Quinte flush	300 points
12 — jeux	<u>3340 points</u>

COMMANDES DU PUPITRE POUR LE POKER SOLITAIRE

SELECTION DE JEU

Appuyez sur la touche de sélection de jeu jusqu'à ce que le numéro 4 apparaisse dans l'angle supérieur gauche. Vous êtes maintenant prêt à jouer au Poker Solitaire.

REMISE A ZERO

Utilisez cette touche chaque fois que vous désirez commencer une partie.

RÔLE DE LA COMMANDE POUR JOUER AU POKER SOLITAIRE

Vous avez déjà appuyé sur le bouton de remise à zéro du pupitre pour commencer le jeu. L'écran est maintenant remis à blanc, le jeu de cartes est battu et la donne commence.

Vous devez remplir les 25 emplacements de la matrice à l'aide de cartes. Choisissez la place des cartes qui apparaissent l'une après l'autre en haut de l'écran.

Tournez le bouton de votre commande dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse, pour déplacer le curseur. Lorsqu'une carte apparaît en haut de l'écran, amenez le curseur à l'endroit où vous désirez la placer. Appuyez alors sur le bouton rouge. La carte se place alors dans la matrice. Continuez jusqu'à ce que les 25 cartes soient placées.

Lorsque la dernière carte est en place, le score présente les points que vous avez marqués.

4

TELE-SPIELE

CASINOTM

HINWEIS: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen eines Game ProgramTM cartridge den Konsolenstromschalter (**power**) stets AUS (**off**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI® Video Computer SystemTM game verlängert

Mit diesem ATARI® Game Program™ benützen Sie die Standard-Drehknopfsteuerung (Schlägerbildaufdruck). Überzeugen Sie sich, daß das jeweilige Steuerungskabel fest in der Buchse an der Rückwand Ihres ATARI® Video Computer Systems™ steckt.



Für Spiele mit einem and zwei Spielern benützen Sie die Drehknopfsteuerung, die in die LINKE STEUERUNGSBUCHSE gesteckt wird.

Für Spiele für drei und vier Spieler benötigen Sie einen zusätzlichen Steuerungssatz. Details finden Sie in Abschnitt 3 der Video Computer System™ Gebrauchsanweisung.

HINWEIS: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen

einer ATARI® Game Program™-Kassette den Konsolenschalter (POWER) stets AUS (OFF). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI® Video Computer Systems™ verlängert.

HINWEIS: Um ein CASINO™-Spiel zu spielen, muß der Spielrücksetzschalter (GAME RESET) nach dem Einschalten des Geräts gedrückt werden.

SO WIRD BLACK JACK GESPIELT

Dieses Game Program™ enthält zwei Black Jack Spiele:

- Spiel 1 — Ein oder zwei Spieler mit geteilten Karten
- Spiel 2 — Bis zu vier Spieler ohne geteilte Karten

Alle Spieler spielen gegen den Computer-Geber. Jede Kart hat einen Punktwert. Das Ziel ist, 21 Punkte oder die am nächsten an 21 grenzende Punktezahl ohne "Busting" (Überschreitung von 21 Punkten) zu erreichen.

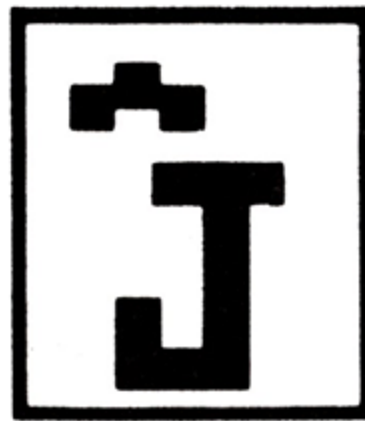
Das Kartenpunktsystem:



NUMMERKARTEN =
NENNWERT (d.h. 5 = 5 PUNKTE)



AS (A) = 1 ODER 11 PUNKTE



JACK (J = BUBE), QUEEN (Q = DAME), UND KING (K = KÖNIG) = 10 PUNKTE

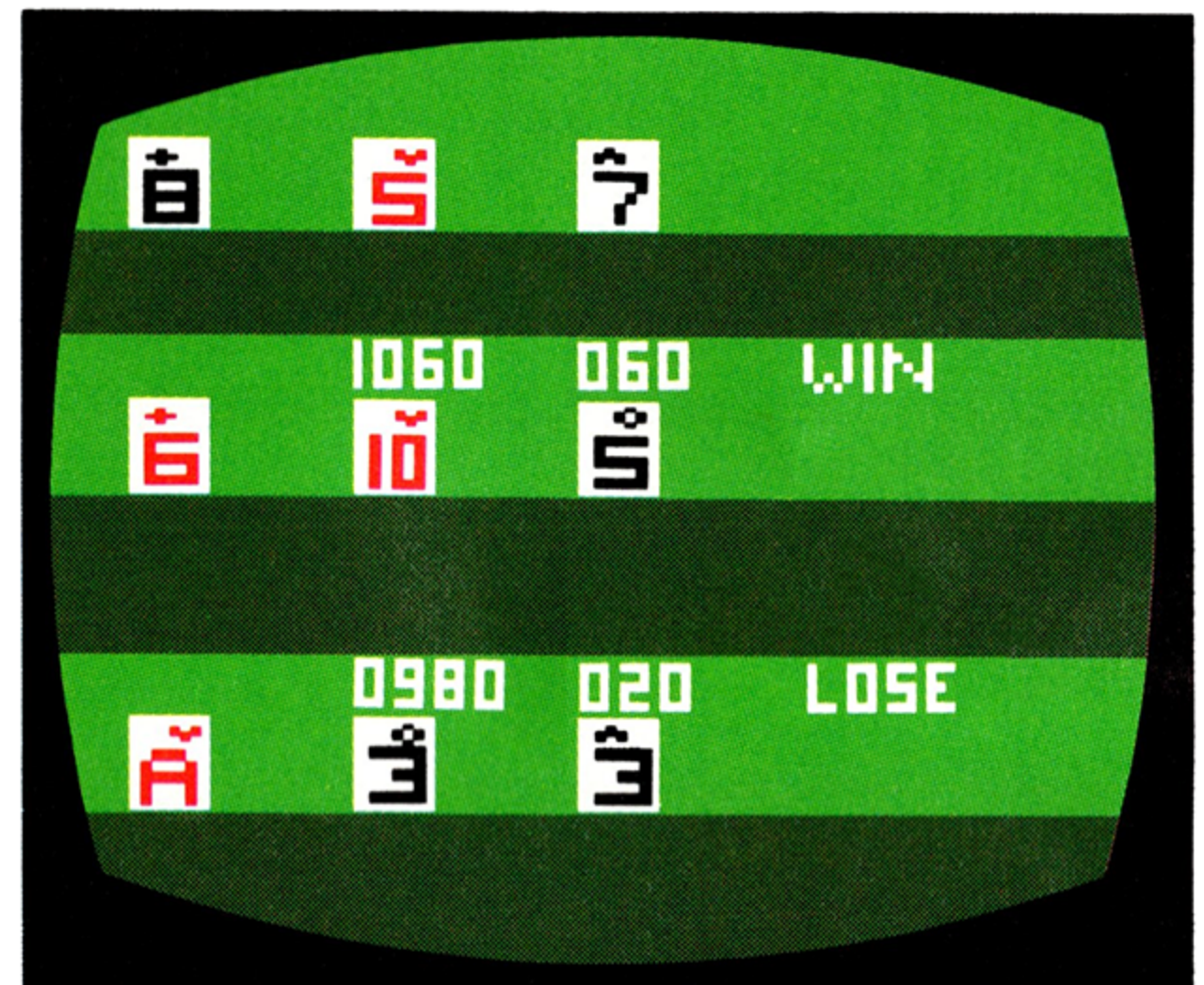
HARTE UND WEICHE HÄNDE

Hände gelten als weich, wenn das As als 11 **PUNKTE** benützt wird. Hände gelten als hart, wenn das As als 1 **PUNKTE** benützt wird. So ist zum Beispiel eine weiche 17 ein As (11 Punkte) und eine 6. Eine harte wäre 10, 6 und ein As (1 Punkt).

AUFNEHMEN ODER BLEIBEN

Der Computer gibt jedem Spieler zwei offene Karten. Auch sich selbst gibt er zwei Karten — eine offen und eine verdeckt. Sind Sie mit den Punkten Ihrer ersten zwei Karten zufrieden, "**BLEIBEN**" SIE (**STAY**) bei diesen Karten. Möchten Sie ein höheres Blatt, nehmen Sie eine Karte auf; sie wird Ihnen vom Geber zugeteilt. Sie nehmen weitere Karten **AUF** (**HIT**), bis:

- 1 — Sie mit Ihrer Hand zufrieden sind und **BLEIBEN (STAY)** ODER
- 2 — Sie 21 Punkte überschreiten und **BUST** (aus dem Spiel draußen sind)



HINWEIS: Eine Black Jack Standregel ist, bei 18, 19 oder 20 Punkten zu "**BLEIBEN**" (**STAY**).

GEWINNEN

Wenn Sie eine Hand gewinnen, gewinnen Sie Ihren Einsatz. Sie gewinnen immer dann, wenn

- Sie 21 Punkten oder weniger, und mehr Punkte als der Geber auf der Hand haben.
- der Geber 21 Punkte überschreitet.

- Sie Black Jack haben (ein As und entweder einen Buben, eine Dame, einen König, oder eine Zehn).

Haben Sie Black Jack, erhalten Sie das einenhalffache Ihres Einsatzes.

HINWEIS: Ein Spiel ist dann unentschieden (gennant PUSH), wenn die Karten-Punktezahl des Gebers die gleiche ist, wie Ihre. Bei einem Push ist der Einsatz weder gewonnen noch verloren.

KONSOLENSTEUERUNG FÜR BLACK JACK SPIELE

SPIELRUCKSETZSCHALTER (GAME RESET)

Drücken Sie den **game reset - Schalter**, um Ihre Punktezahl auf 1000 zu setzen (mit dieser Anzahl Chips beginnt der Spieler das Spiel).

SPIELWAHL (GAME SELECT)

Benützen Sie diesen Schalter für das gewünschte Spiel. Drücken Sie den Schalter, und die Nummer des gewählten Spieles erscheint in der oberen linken Ecke. Spiel 1 — Black Jack, 1 oder 2 Spieler; Spiel 2 — Black Jack, 1 bis 4 Spieler.

LINKER SCHWIERIGKEITSSCHALTER (LEFT DIFFICULTY)

Befindet sich der Schalter in der Stellung **b**, mischt der Computer die Karten nach jeder Runde. Ist der Schalter in der Stellung **a**, mischt der Computer nachdem 34 Karten ausgegeben sind.

RECHTER SCHWIERIGKEITSSCHALTER (RIGHT DIFFICULTY)

Mit diesem Schalter werden die Spielregeln gesetzt. Befindet er sich in der Stellung **b**, gelten folgende **CASINO 1** Regeln:

- Der Geber bleibt, (Stay), wenn er 18 Punkte oder mehr erreicht hat.
- Der Geber spielt "hart" (alle Asse 1 Punkt), und bleibt, (Stay), wenn er 17 Punkte erreicht hat.
- Sie gewinnen das Spiel automatisch, wenn Sie die höchste Anzahl von Hits verzeichnen, ohne BUST. (Spiel 1: 3 oder 8 Hits; Spiel 2: 3 Hits).

In der Stellung **a** gelten die **CASINO II** Regeln:

- Der Geber bleibt (Stay), wenn er 17 Punkte, oder mehr erreicht hat.

STEUERUNGSFUNKTION FÜR BLACK JACK

BEGINN DES SPIELES

Um das Spiel zu beginnen, drücken Sie den roten Knopf einmal. Für den Einsatz wird der rote Knopf ein zweites Mal gedrückt.

EINSATZ

Jeder Spieler erhält ein Kapital von 1000 Chips. Ist der Einsatz fällig, erscheint neben den Einsatzziffern ein Fragezeichen. Drehen Sie den Drehknopf, und wählen Sie die Höhe Ihres Einsatzes, der zwischen 20 und 200 Chips sein kann. Geben Sie Ihren Einsatz in den Computer ein, indem Sie den roten Knopf drücken.

Spielt mehr als ein Spieler, so löscht der Spieler, der als letzter seinen Einsatz setzt, alle Karten des vorhergegangenen Spieles vom Bildschirm. Daraufhin gibt der Computer.

Jedesmal, wenn Sie eine Runde gewinnen oder verlieren, wird Ihr Einsatz automatisch zu Ihrer Gesamtzahl von Chips addiert, oder davon abgezogen.

PASSEN

Wünscht einer, oder mehrere Spieler zu passen (ohne das Kapital zu verlieren), so wird der GAME SELECT-Schalter vier (4) mal gedrückt. Jeder der im Spiel bleibenden Spieler drückt daraufhin seinen roten Knopf, und das Spiel läuft weiter.

Die Spieler die gepasst haben, können weiterspielen, wenn sie vor dem Geben den roten Knopf drücken. Der Computer bezieht sie beim Geben mit ein, und ihr vorhergegangenes Kapital erscheint am Bildschirm.

HIT, STAY, ODER DOUBLE DOWN

Nachdem die Spieler ihren Einsatz gemacht haben, gibt der Computer jedem Spieler zwei Karten.

- Sind Sie mit der Punktezahl Ihrer ersten zwei Karten zufrieden, drehen Sie den Drehknopf, bis das Wort STAY erscheint. Drücken Sie den roten Knopf, um Ihre Entscheidung anzuzeigen.
- Wollen Sie eine andere Karte, drehen Sie den Drehknopf, bis das Wort HIT erscheint. Drücken Sie den roten Knopf, und der Computer gibt eine weitere Karte. Fahren Sie fort mit HIT, bis Sie mit Ihrer Punktezahl zufrieden sind. Die erlaubte Höchstzahl von Hits im Spiel 2 sind 3. Im Spiel 1 sind 3 oder 8 Hits erlaubt.
- Sie können Ihren Einsatz um das Doppelte erhöhen, nachdem die ersten zwei Karten ausgegeben wurden. Drehen Sie den Steuerungsknopf auf **DBLE (DOPPELT)**. Dann drücken Sie den roten Knopf. Eine weitere Karte erscheint, und weiteres Aufnehmen ist untersagt.

HINWEIS: Verdoppeln ist nicht erlaubt, wenn der ursprüngliche Einsatz mehr als die Hälfte des übrigen Einsatzes ist.

TEILEN

Nur bei Spiel 1 ist Teilen erlaubt. Sind Ihre ersten zwei Karten gleichwertig (d.h. zwei Fünfer, oder ein Bube und ein König), können Sie die Karten in zwei Hände aufteilen. Drehen Sie den Steuerungsknopf, bis die Aufschrift **SPLIT (TEILEN)** erscheint. Drücken Sie den roten Knopf; darauf gibt der Computer jeder der **SPLIT (GETEILTEN)** Karten eine Karte aus. Jetzt spielen Sie mit den zwei Kartensätzen je eine Hand. Ihr ursprünglicher Einsatz wird auch auf die zweite Hand übertragen.

HINWEIS: Teilen ist nur dann erlaubt, wenn der Einsatz weniger als die Hälfte des Spielgeldes ist.

ABSICHERN

Bei beiden Spielen 1 und 2, ist Absichern zugelassen. Absichern wird erforderlich, wenn das Blatt des Computer-Gebers neben der

verdeckten Karte ein As ist... eine mögliche Black Jack Kombination.


An Ihrer Einstellung taucht ein **i** (**i** = Absichern) auf. Wenn Sie Ihren Einsatz vor einem möglichen Geber-Black Jack schützen wollen, drehen Sie den Drehknopf auf **INSR (ABSICHERUNG)** und drücken den roten Knopf. Wenn Sie keine Absicherung wünschen, drehen Sie den Drehknopf, bis das Wort **PASS (ÜBERGEBEN)** erscheint und drücken den roten Knopf.

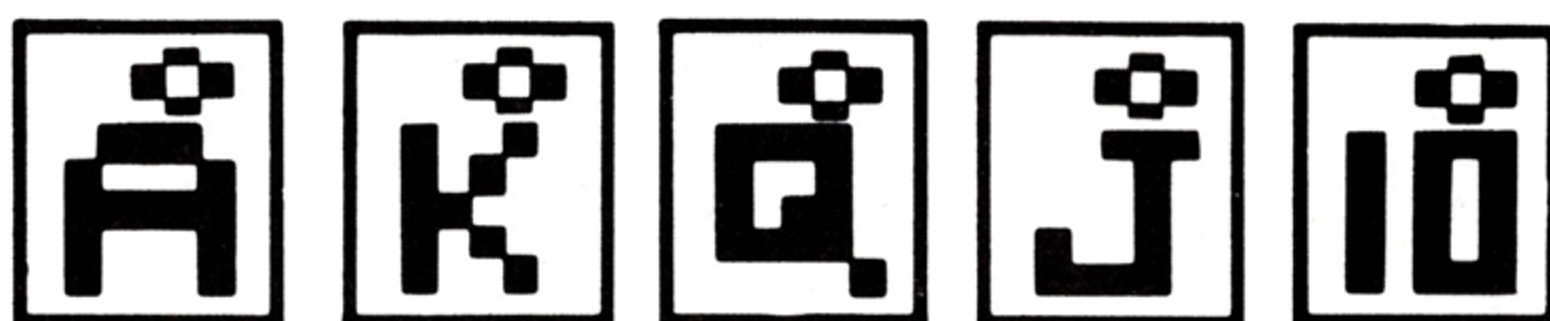
Die Kosten der Absicherung belaufen sich auf die Hälfte Ihres Einsatzes. Jeder Spieler muß eine Entscheidung bezüglich der Absicherung treffen. Wenn der Geber einen Black Jack hat, wird die verdeckte Karte des Gebers gezeigt. Alle Spieler verlieren ihre ursprünglichen Einsätze. Spieler mit Absicherung gewinnen den doppelten Betrag ihrer Absicherungseinsätze, was ihrem ursprünglichen Einsatz entspricht.

Wenn der Geber keinen Black Jack hat, verlieren die Spieler mit Absicherung ihre Einsätze. Das Spiel geht weiter, während jeder Spieler sich für **HIT**, **STAY** oder **DOUBLE DOWN** entscheidet.

STUD POKER

Spiel 3 ist Stud Poker für einen bis vier Spieler. Die Spieler spielen gegen den Computer-Geber. Der Computer teilt jedem Spieler und sich selbst fünf Karten aus. Bevor die erste Karte ausgegeben und nachdem die zweiten, dritten, vierten und fünften Karten verteilt sind, müssen die Spieler einsetzen, oder aus dem Spiel ausscheiden. Das Ziel besteht darin, die Geberhand mit fünf Karten zu schlagen. Die folgende Aufteilung zeigt die Rangordnung von möglichen Kartenhänden, angefangen von Karten mit höchstem Wert:

			
	1000	060	8UST
	0980	020	WIN
	1000	180	8J
	0120	020	LOSE



ROYAL FLUSH — Alle fünf Karten sind von der gleichen Farbe und in einer Reihenfolge, wobei das As die höchste Karte ist.



STRAIGHT FLUSH — Alle fünf Karten sind von der gleichen Farbe, und in einer Reihenfolge.



VIER GLEICHE — Vier der fünf Karten sind gleichwertig.



FULL HOUSE — Drei Karten sind gleichwertig, und die übrigen zwei Karten sind gleichwertig.



FLUSH — Alle fünf Karten sind gleichfarbig.



STRAIGHT — Alle fünf Karten sind in einer Reihenfolge.



DREI GLEICHE — Drei von fünf Karten sind von der gleichen Farbe.



ZWEI PAARE



EIN PAAR



HOHE KARTE — Beispiel: Hat eine Hand ein As, 5, 6, 7 und 2, ist die hohe Karte ein As. Damit wird eine Hand geschlagen, die keine höheren Kartenkombinationen hat. Eine Hand mit einem As und einer 8 (oder höher) würde diese Hand schlagen.

Ist Ihr Blatt höher als das des Computer-Gebers, gewinnen Sie in der Höhe Ihres Einsatzes. Schlägt die Computer-Hand Ihre, verlieren Sie Ihren Einsatz.

Ist Ihre, und die Hand des Gebers gleichwertig, gewinnt die Hand mit der höchsten Karte. Sind alle Karten gleichwertig, ist das Spiel unentschieden, und Punktezahlen ändern sich nicht.

KONSOLENSTEUERUNGEN FÜR STUD POKER

SPIELRUCKSETZSCHALTER (game reset)

Drücken Sie den game reset-Schalter, um Ihre Punktezahl auf 1000 zu setzen (mit sovielen Chips beginnt der Spieler das Spiel).

SPIELWAHL (game select)

Drücken Sie den game select-Schalter, bis die Zahl 3 in der oberen linken Ecke erscheint. Jetzt können Sie Stud Poker spielen.

LINKER SCHWIERIGKEITSSCHALTER (LEFT DIFFICULTY)

Wenn sich der Schalter in der a Stellung befindet, wird die erste Karte des Gebers verdeckt ausgegeben.

RECHTER SCHWIERIGKEITSSCHALTER (RIGHT DIFFICULTY)

Die erste Karte des Gebers wird verdeckt ausgegeben, wenn sich der Schalter in der a Stellung befindet.

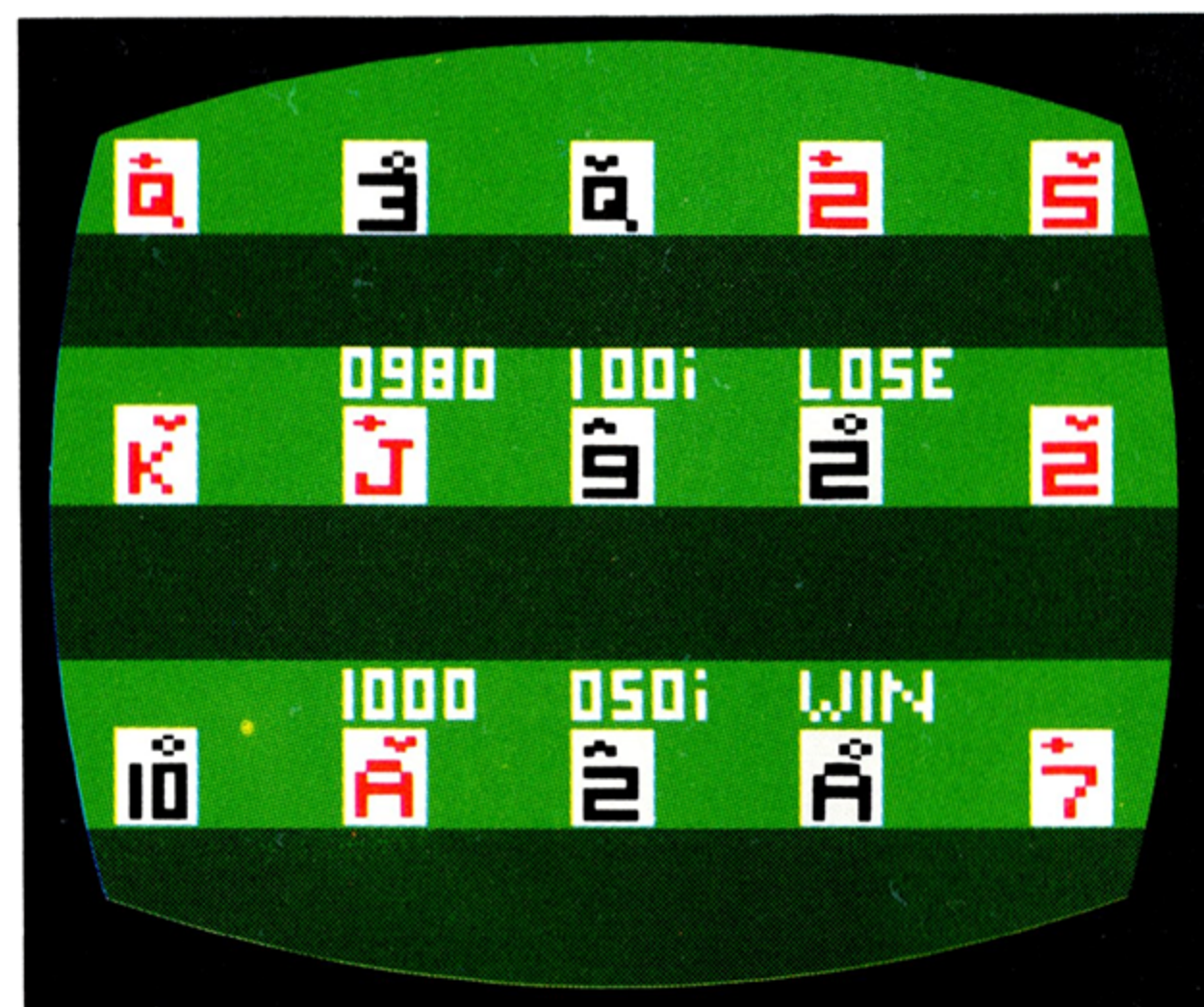
HINWEIS: Wenn sich beide Schalter in der b Stellung befinden, werden beide Karten, die des Gebers und des Spielers, offen ausgegeben.

STEUERUNGSFUNKTION FÜR STUD POKER

BEGINN DES SPIELES

Um das Spiel zu beginnen, wird der rote Knopf einmal gedrückt. Der Knopf wird erneut gedrückt, um den Einsatz zu machen.

Jeder Spieler erhält ein "Kapital" von 1000 Chips bei der Aufstellung. Bevor die erste Karte ausgeteilt wird, erscheint ein i neben Ihrer Spielmarkenzahl. Sie müssen Ihren ersten Einsatz machen. Drehen Sie den Drehknopf, um den Betrag zu

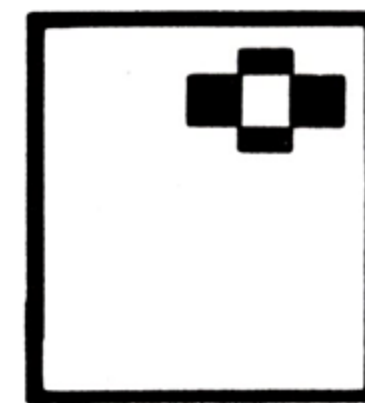


bestimmen. Die Einsätze müssen zwischen 10 und 100 Chips liegen. Sie geben dem Computer Ihren Einsatz, indem Sie den roten Knopf drücken. Der Computer gibt jedem Spieler und sich selbst zwei Karten. Einsätze werden wieder nach demselben Verfahren gemacht. Die Spieler setzen weiter ein, nachdem die dritte, vierte und fünfte Karte ausgegeben ist. Ein Spieler kann nach dem anfänglichen Einsatz jederzeit aussteigen (die Hand niederlegen). Zeigt Ihre Hand einen höheren Wert als die des Gebers, werden sämtliche, von Ihnen eingesetzten Chips automatisch Ihrer Punktezahl am Bildschirm hinzugefügt.

Um eine neue Runde zu beginnen, machen Sie Ihren anfänglichen Einsatz.

PASSEN

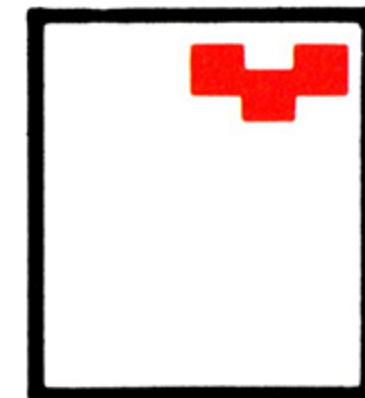
Wenn einer oder mehrere Spieler passen, (doch ihr Kapital nicht verlieren wollen), wird der **SPIELWAHLSCHALTER** (game



KREUZ



PIK



HERZ



KARO

select -Schalter) an der Konsole viermal gedrückt. Jeder Spieler, der weiterspielt, muß dann seinen roten Knopf drücken und das Spiel geht weiter.

Die Spieler, die gepasst haben, spielen in der nächsten Runde, indem sie vor dem Geben den roten Knopf drücken. Dann werden sie beim Geben vom Computer miteinbezogen, und das vorherige Gesamtkapital wird eingeblendet.

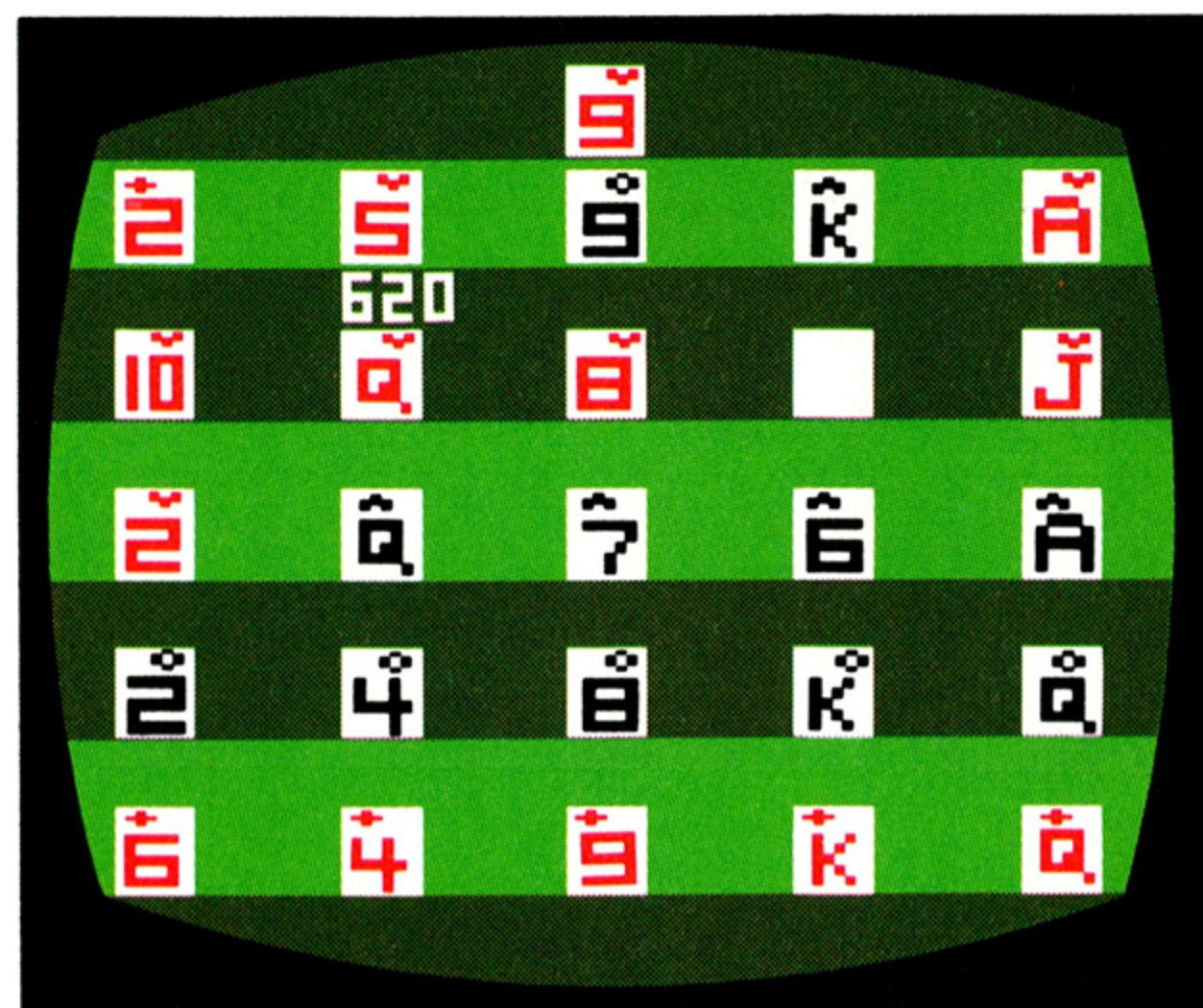
DIE BANK SPRENGEN ODER BANKROTT MACHEN

In jedem der Casinospiele sprengen Sie die Bank, wenn Ihre Punktezahl 10 000 erreicht. Sie

drücken den roten Knopf, um mit weiteren 1000 Chips erneut ins Spiel zurückzukehren.

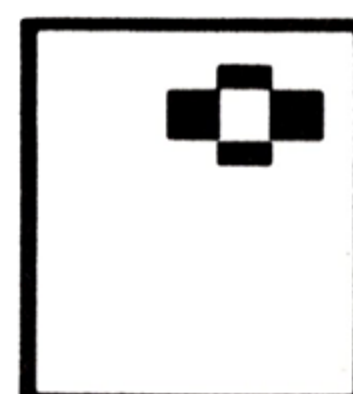
POKER SOLITÄR

Spiel 4 ist ein Spiel für einen Spieler, Poker Solitär. Die Matrix am Bildschirm hat fünf Reihen, und fünf Spalten, die 25 Kartenstellungen bilden. Jeweils eine Karte erscheint oben am Bildschirm. Sie müssen für jede Matrixstellung eine Karte wählen. Ist jede Matrixstellung belegt, haben Sie 12 Pokerhände mit Punktwerten. (5 waagrechte Pokerhände, 5 senkrechte Pokerhände und 2 diagonale Pokerhände.)

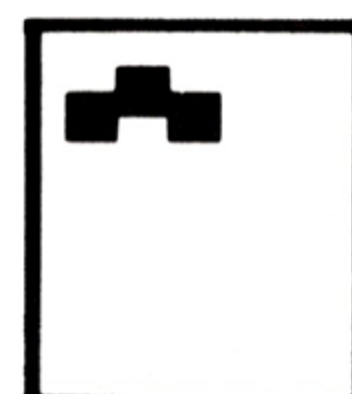


Am Bildschirm erscheint ständig eine blinkende Positionsanzeige. Sie können die Positionsanzeige bewegen, indem Sie Ihren Drehknopf drehen. Um eine Karte in eine bestimmte Matrixposition zu bringen, bewegen Sie die Positionsanzeige in diese Matrixstellung und drücken den roten Knopf.

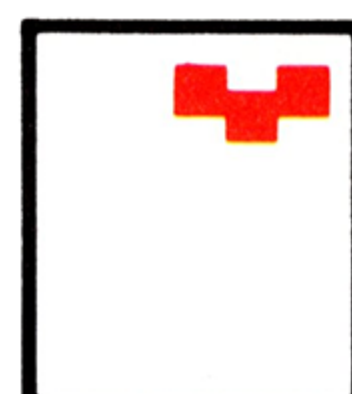
Die Karte erscheint daraufhin in der mit der Positionsanzeige gewählten Stellung, und die darauffolgende Spielkarte erscheint oben am Bildschirm.



KREUZ



PIK



HERZ



KARO

PUNKTEZAHLUNG FÜR POKER SOLITÄR

Eine Beschreibung der Pokerhände finden Sie in der Tabelle unter STUD POKER. Die nachfolgende Liste enthält die Punktezahl jeder Poker Solitärhand.

Royal Flush (As, hohe Karte) 500 Punkte
Straight Flush 300 Punkte

Vier Gliede 160 Punkte
Straight 120 Punkte
Full House 100 Punkte
Drei Gleiche 60 Punkte
Flush 50 Punkte
Zwei Paare 30 Punkte
Ein Paar 10 Punkte
Alle anderen Kombinationen 0 Punkte

Ihr Ziel besteht darin, die 12 besten Pokerhände aus 5 Spalten, 5 Reihen und 2 diagonalen Gruppierungen aufzubauen. Die maximale Anzahl von Punkten, die Sie erreichen können, beträgt 3340.

4 — Royal Flushes . .	2000 Punkte
5 — Vier Gleiche	800 Punkte
2 — Straights	240 Punkte
1 — Straight Flush . . .	300 Punkte
12 — Hände	3400 Punkte

KONSOLENSTEUERUNGEN FÜR POKER SOLITÄR

SPIELWAHLSCHALTER (game select)

Drücken Sie den game select-Schalter, bis die Nummer 4 in der oberen linken Ecke erscheint. Jetzt können Sie Poker Solitär spielen.

SPIELRUCKSETZSCHALTER (game reset)

Benützen Sie diesen Schalter immer dann, wenn Sie das Spiel neu beginnen möchten.

STEUERUNGSFUNKTION FÜR POKER SOLITÄR

Sie haben bereits den game reset-Schalter gedrückt, um das Spiel zu beginnen. Jetzt ist der Bildschirm leer, die Karten sind gemischt und die Sache fängt an.

Sie haben 25 Matrixstellungen, die Sie mit Karten belegen können. Wählen Sie die Stellung der Karten, die immer einzeln oben am Bildschirm erscheinen.

Drehen Sie die Steuerung im oder gegen den Uhrzeigersinn, um die Positionsanzeige zu bewegen.

Sobald eine Karte oben am Bildschirm erscheint, bewegen Sie die Positionsanzeige in die Stellung, in der Sie die Karte haben möchten. Dann drücken Sie den roten Knopf. Setzen Sie das Auswahlverfahren fort, bis alle 25 Karten in Stellung sind.

Nachdem die letzte Karte in Stellung gebracht wurde, zeigt die Punktezahl, wieviel Punkte Sie mit den 12 Fünf-Karten-Pokerhänden der Matrix erreicht haben.

4

VIDEO GIOCHI

CASINOTM

AVVERTENZA: Assicurarsi sempre che l'interruttore dell'alimentazione (**power**) sia (**off**) quando si inserisce o si toglie un Game ProgramTM cartridge. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la vita utile del proprio Video Computer SystemTM game ATARI®.

Con questa cassetta si usano i telecomandi a manopola. Accertarsi che lo spinotto del telecomando sia bene inserito nella presa del Computer System. Si avrà bisogno di un'altra serie di telecomandi per un terzo o un quarto giocatore. Durante i giochi per un solo giocatore e per due giocatori, inserite lo spinotto del telecomando a manopola nella spina di sinistra.



Per prolungare la vita del Computer System e proteggerne i componenti elettronici, spegnetelo quando inserite o togliete una cassetta.

NOTA: Per giocare uno qualsiasi di questi giochi, accertarsi di abbassare l'interruttore ripristino gioco (game reset) dopo aver acceso l'apparecchio.

BLACK JACK

Questa cassetta prevede due giochi di Black Jack:

- **Gioco 1** - Uno o due giocatori con possibilità di splitting delle carte.
- **Gioco 2** - Sino a quattro giocatori senza possibilità di splitting delle carte.

Tutti i giocatori giocano contro il Computer che tiene il banco. Ogni carta vale dei punti. Lo scopo è di fare 21 punti o di andare il più possibile vicino ai 21 punti senza "sballare" (superare i 21 punti).

Le carte hanno il seguente valore:



Carte numerate =
Valore facciale
(cioè 5 = 5 punti)



Asso (A) =
1 o 11 punti



Fante (J), Regina (Q),
e Re (K) = 10 punti

MANI "HARD" E MANI "SOFT"

Si dice che una mano è soft (facile) quando l'asso viene usato con il valore di **11 punti**. Si dice che una mano è hard (difficile), quando l'asso viene usato con il valore di **1 punto**.

Per esempio, un soft 17 è dato da un asso (11 punti) e da un 6. Un hard potrebbe essere un 10, un 6 ed un asso (1 punto).

HIT O STAY?

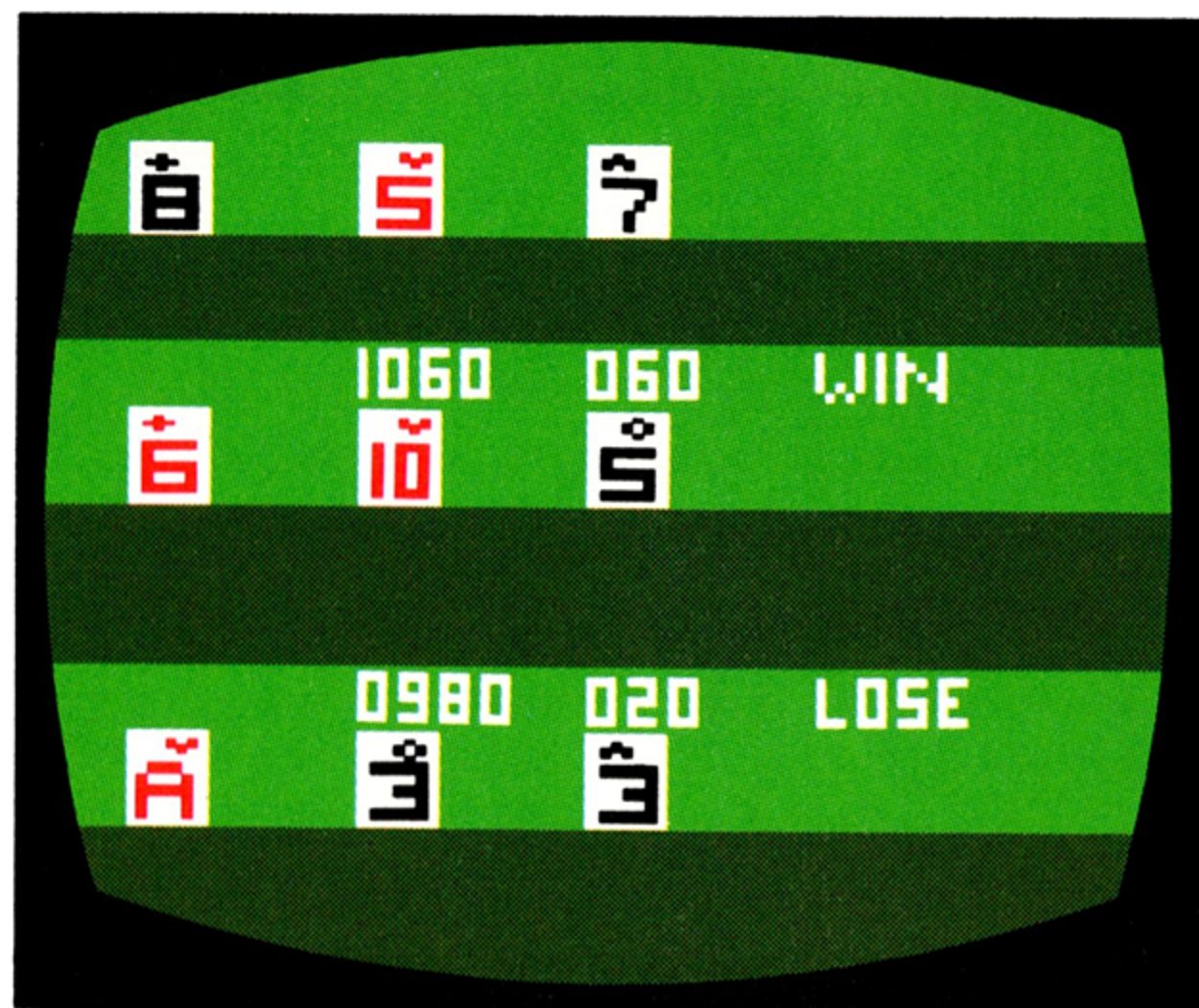
Il Computer distribuisce due carte scoperte ad ogni giocatore nonché due a se stesso: una scoperta ed un'altra coperta. Se il giocatore è soddisfatto del punteggio raggiunto con le prime due carte, **STA (STAY)**. Se desidera avvicinarsi di più a 21, **CHIEDE (HIT)** un'altra carte e il banco gli dà un'altra carta. Si continua a chiedere carta sino a che:

- 1 - Si è soddisfatti della mano
OPPURE
- 2 - Si superano 21 punti e si
SBALLA (si perde la mano).

NOTA: La strategia normale nel Black Jack è di STARE a 18, 19 o 20 punti.

VINCITA

Quando si vince una mano, si vince l'ammontare delle puntate.



Si vince ogni qualvolta:

- La somma dei propri punti è 21 o anche meno ma pur sempre superiore ai punti del banco.
- Il banco sballa superando i 21 punti.
- Si fa Black Jack (asso e una figura oppure un 10).

Quando si fa Black Jack, si vince una volta e mezzo la propria puntata.

NOTA: La partita è pari quando il punteggio delle carte del banco è uguale a quello di un giocatore. In una partita pari non si vince né si perde la propria puntata.

USO DEI COMANDI CON BLACK JACK

RIPRISTINO GIOCO

Premere questo interruttore per riportare il punteggio di ogni giocatore a 1000 (il numero dei gettoni che ogni giocatore riceve all'inizio).

SELETTORE GIOCO

Usare questo interruttore per scegliere il gioco desiderato. Premendo, l'interruttore compare il numero del gioco in questione all'angolo superiore di sinistra. Gioco 1 - Black Jack, 1 o 2 giocatori; gioco 2 - Black Jack, da 1 a 4 giocatori.

COMMUTATORE DI DIFFICOLTA' DI SINISTRA

Quando il commutatore è nella posizione b, il Computer mescola le carte dopo ogni mano. Quando il commutatore è nella posizione a, il Computer mescola le carte

dopo che sono state distribuite 34 carte.

COMMUTATORE DI DIFFICOLTA' DI DESTRA

Questo commutatore determina le regole del gioco. Quando è nella posizione b, si usano le regole del Casinò I:

- Il banco sta da 18 in su.
- Il banco sta con un hard 17 (tutti gli assi valgono 1 punto)
- Si vince automaticamente la mano quando si chiede il numero massimo di carte senza sballare. (Gioco 1: 3 o 8 hits, Gioco 2: 3 hits).

Nella posizione a, si seguono le norme del Casinò II:

- Il banco sta con 17 o più punti.

USO DEI TELECOMANDI CON BLACK JACK

INIZIO GIOCO

Premere una volta il pulsante rosso del telecomando per cominciare la partita. Premere nuovamente il pulsante del telecomando per comunicare la puntata.

PUNTATA

Ogni giocatore riceve una "puglia" di 1000 gettoni. Quando è il

momento di puntare, compare un punto interrogativo alla destra delle cifre relative alla puntata. Ruotare la manopola del telecomando per scegliere l'ammontare della puntata, che può andare da 20 a 200 gettoni. Comunicare la puntata al Computer premendo il pulsante rosso del telecomando.

Se vi è più di un giocatore, l'ultimo giocatore che ha fatto la puntata

cancella dallo schermo tutte le carte della partita precedente. Il Computer distribuisce quindi le carte.

Ogni volta che si vince o che si perde una mano, la puntata viene aggiunta o sottratta automaticamente al numero totale di gettoni che compare sullo schermo.

ABBANDONARE IL GIOCO

Se uno o più giocatori desiderano lasciare il gioco momentaneamente (ma vogliono mantenere la puglia), si preme l'interruttore selezione gioco (game select) per quattro volte. Ogni giocatore che resta nel gioco deve quindi premere il proprio pulsante del telecomando ed il gioco continua.

I giocatori che hanno lasciato il gioco possono ritornare premendo il pulsante del telecomando prima che le carte vengano distribuite. Il Computer li "riammette" e visualizza il totale precedente della loro puglia.

HIT, STAY O DOUBLE?

Dopo che i giocatori hanno fatto le loro puntate, il Computer distribuisce due carte ad ognuno.

- Se siete soddisfatti dei punti delle vostre prime due carte, ruotate la manopola del telecomando sino a che compare la parola STAY (STO). Premete il pulsante rosso del telecomando per indicare la vostra decisione.
- Se volete un'altra carta, ruotate la manopola del telecomando

sino a che compare la parola HIT (CHIEDO). Premete il pulsante rosso del telecomando ed il Computer vi darà un'altra carta. Continuate a chiedere carte (HIT) sino a che siete soddisfatti del punteggio che avete in mano. Nel gioco 2 si può chiedere un massimo di 3 carte. Nel gioco 1 si può chiedere un massimo di 3 o 8 carte.

- È possibile raddoppiare la scommessa dopo che sono state distribuite le prime due carte. Ruotate la manopola del telecomando sino a che compare DBLE (RADDOPPIO). Premere quindi il pulsante rosso del telecomando, comparirà un'altra carta. Poi non sarà però più possibile chiederne altre.

NOTA: Non è permesso il raddoppio quando la scommessa originale è superiore alla metà del numero dei gettoni restanti.

SPLITTING

Soltanto nel gioco 1 è permesso lo splitting delle carte. Quando le vostre prime due carte hanno un valore identico (cioè due 5, oppure in fante ed un re), potete suddividerle in due mani. Ruotate la manopola del telecomando sino a che compaiono le lettere SPLIT. Premere il pulsante rosso del telecomando ed il Computer distribuisce una carta per ciascuna delle carte SPLIT. Giocate ora i due gruppi di carte come mani separate. La puntata originale viene inoltre raddoppiata per la seconda mano.

NOTA: Lo splitting è permesso soltanto se la puntata è inferiore alla metà dei gettoni restanti.

INSURANCE

Sia il gioco 1 che il gioco 2 consentono l'insurance (assicurazione). La necessità dell'assicurazione si presenta quando le carte del Computer sono una carta coperta ed un asso... un possibile Black Jack.

Sulle carte del giocatore compare una "i". Se si desidera proteggere la propria scommessa da un possibile Black Jack del banco, si ruoti la manopola del telecomando su INSR e si preme il pulsante rosso. Se non si desidera l'insurance, si ruoti la manopola del telecomando sino a che compare la parola PASS e si preme quindi il pulsante rosso.

Il costo dell'insurance è metà della puntata. Ogni giocatore deve decidere se la vuole o meno. Se il banco ha un Black jack, la carta coperta viene girata. Tutti i giocatori perdono le puntate originali. I giocatori che hanno l'insurance vincono due volte l'ammontare della puntata originale. "assicurata" cioè la puntata originale.

Se il banco non ha un Black Jack, i giocatori che hanno l'insurance perdono il valore della stessa. Il giocatore continua ed ogni giocatore decide se vuole una carta, se sta o se raddoppia.

STUD POKER

Il gioco 3 è lo stud poker che può essere giocato da uno sino a quattro giocatori. I giocatori giocano contro il Computer che tiene il banco. Il Computer distribuisce 5 carte ad ogni giocatore e 5 carte a se stesso. Prima che la prima carta venga distribuita e dopo che sono state date la seconda, la terza, la quarta e la quinta carte, i giocatori devono fare le loro puntate o passare (uscire dal gioco). Lo scopo è di battere il banco. Lo schema seguente indica le combinazioni possibili, partendo da quella di valore più alto:

6	10	3	
	1000	060	BUST
8	7	Q	
	0980	020	WIN
A	9		
	1000	180	BJ
J	A		
	0120	020	LOSE
5	3	J	



SCALA REALE MASSIMA — Le cinque carte sono tutte dello stesso seme ed in scala con l'asso come carta più alta.



SCALE REALE — Le cinque carte sono tutte dello stesso seme ed in scala.



POKER — Quattro carte su cinque hanno lo stesso valore.



FULL — Tre carte dello stesso valore e due carte dello stesso valore.



COLORE — Cinque carte dello stesso seme.



SCOLA — Le cinque carte sono in ordine sequenziale.



TRIS — Tre carte su cinque hanno lo stesso valore.



DOPPIA COPPIA



COPPIA



CARTA PIU ALTA — Esempio: se una mano, ha un asso un 5, un 6, un 7 ed un 2, la carta alta è l'asso. Questa combinazione batte le altre che non hanno carte superiori. Le mano con un asso ed un 8 (o una carta di valore superiore) batte questa mano.

Se le carte in mano al giocatore hanno un valore superiore a quelle del Computer, si vince una somma uguale a quella puntata. Se il Computer ha delle carte più alte, il giocatore perde la puntata.

Se le carte del giocatore e quelle del Computer hanno lo stesso valore, vince la mano con la carta di valore più alto. Se le cinque carte hanno lo stesso valore numerico, la partita finisce in pari e non si ha alcun cambiamento di punteggio.

USO DEI COMANDI CON LO STUD POKER

RIPRISTINO GIOCO

Agire su questo interruttore per riportare il punteggio a 1000 (il numero dei gettoni che ogni giocatore riceve all'inizio).

SELETTORE GIOCO

Premere l'interruttore si selezione gioco sino a che il numero 3 compare nell'angolo superiore di sinistra. Siete ora pronti a giocare a stud poker.

COMMUTATORE DE DIFFICOLTA DI SINISTRA

Quando questo commutatore è nella posizione a la prima carta del Computer è coperta.

COMMUTATORE DI DIFFICOLTA DI DESTRA

La prima carta del giocatore viene

data coperta quando il commutatore è nella posizione a.

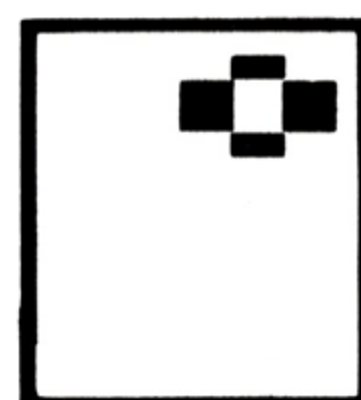
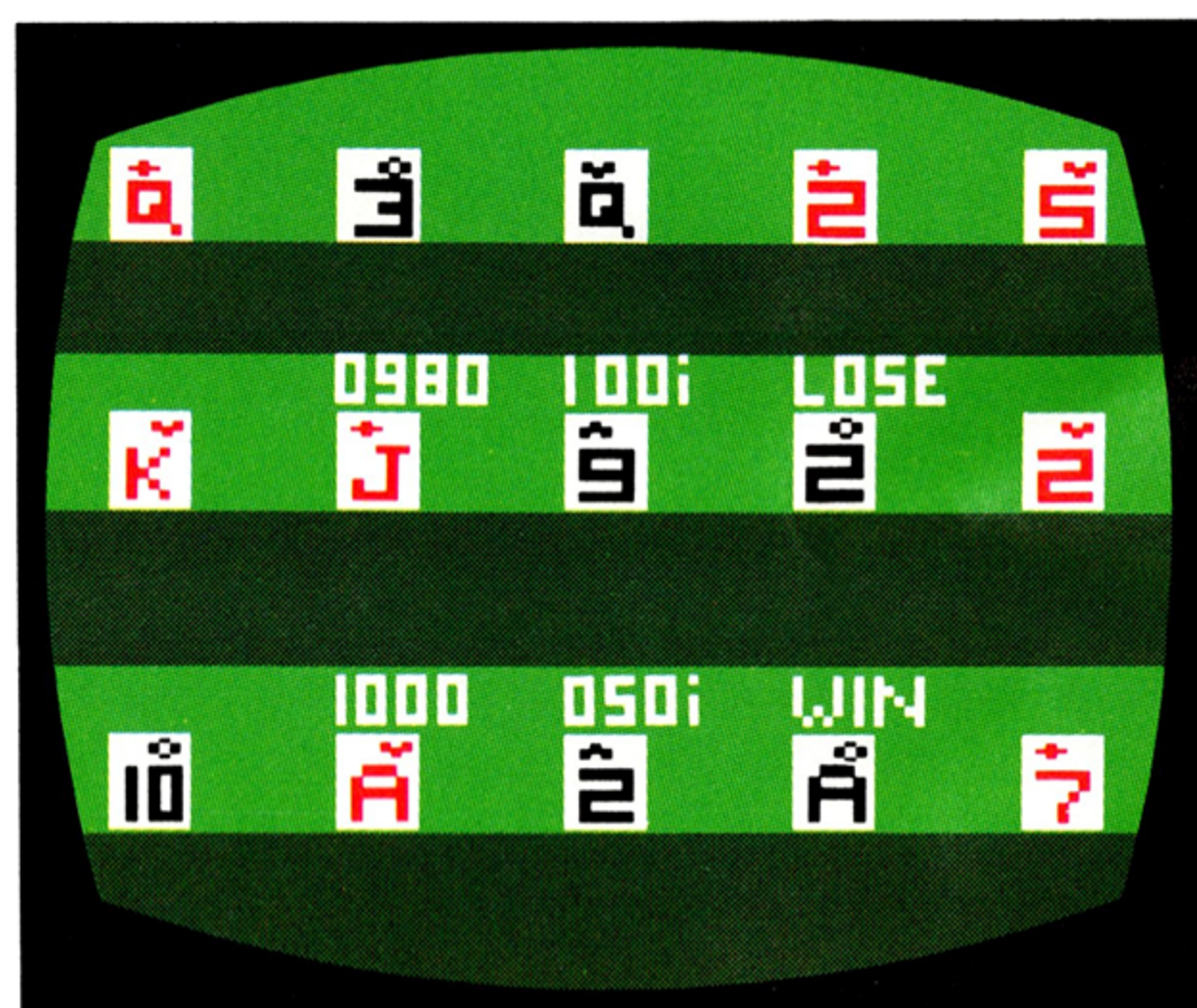
NOTA: Quando entrambi i commutatori di difficoltà sono in posizione b, le carte sia del giocatore che del Computer vengono date scoperte.

USO DEI TELECOMANDI CON LO STUD POKER

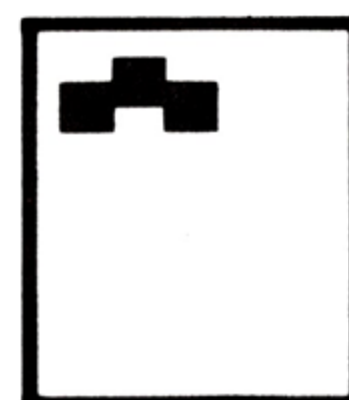
INIZIO GIOCO

Premere il pulsante rosso del telecomando una volta per entrare in gioco. Premere nuovamente il pulsante del telecomando per fare la puntata.

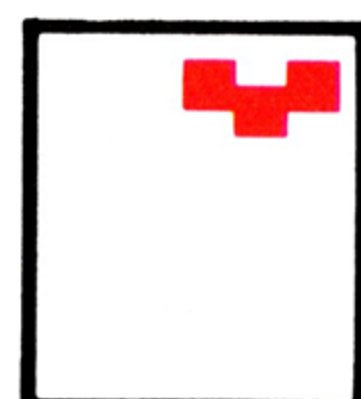
Ogni giocatore riceve una "puglia" di 1000 gettoni. Prima che venga data la prima carta, compare una "i" vicino a numero dei gettoni. Si deve ora fare la propria puntata iniziale. Girare la manopola del telecomando per scegliere l'ammontare della puntata. Le puntate devono essere comprese tra 10 a 100 gettoni. Comunicare la puntata al Calcolatore premendo il pulsante rosso del telecomando. Il Calcolatore distribuisce due carte ad ogni giocatore e due carte a se stesso. Si ripetono le puntate seguendo lo stesso procedimento. I giocatori continuano a puntare dopo che sono state distribuite la terza, la quarta e la quinta carta. Un giocatore può passare (uscire dal gioco), in qualsiasi momento prima della puntata iniziale.



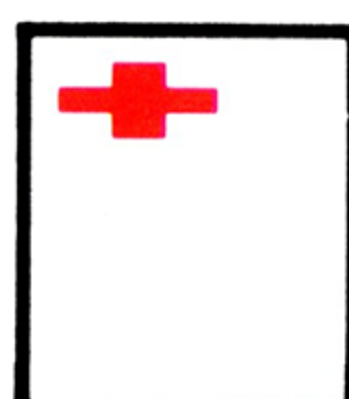
FIORI



PICCHE



CUORI



QUADRI

Se la vostra mano ha un valore superiore a quella del banco, tutti i gettoni che avete puntato vengono automaticamente aggiunti al vostro punteggio sullo schermo. Per giocare nuovamente, fate la vostra nuova puntata.

ABBANDONARE IL GIOCO

Se uno o più giocatori desiderano uscire dal gioco (ma vogliono salvare la propria puglia) si preme quattro volte l'interruttore selezione gioco (game select).

Ogni giocatore che resta nel gioco deve quindi premere il proprio pulsante sul telecomando ed il gioco continua.

I giocatori che sono usciti dal gioco possono rientrarvi premendo il pulsante del loro telecomando prima della distribuzione delle carte. Il Computer li "riammette" e visualizza la loro puglia precedente.

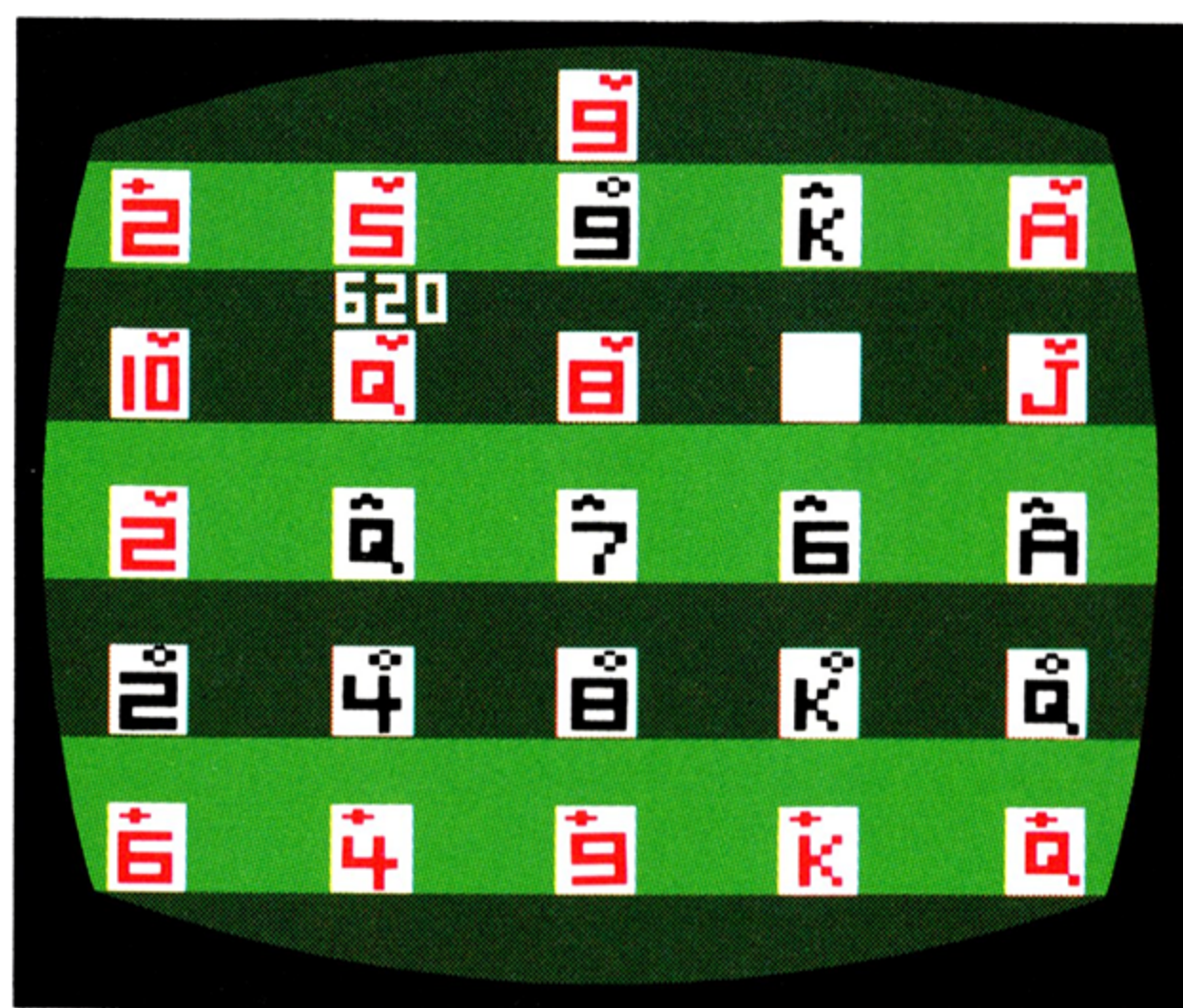
IL BANCO SALTA

In tutti questi giochi, il banco salta se totalizzate 10.000 punti. Premere il pulsante rosso del

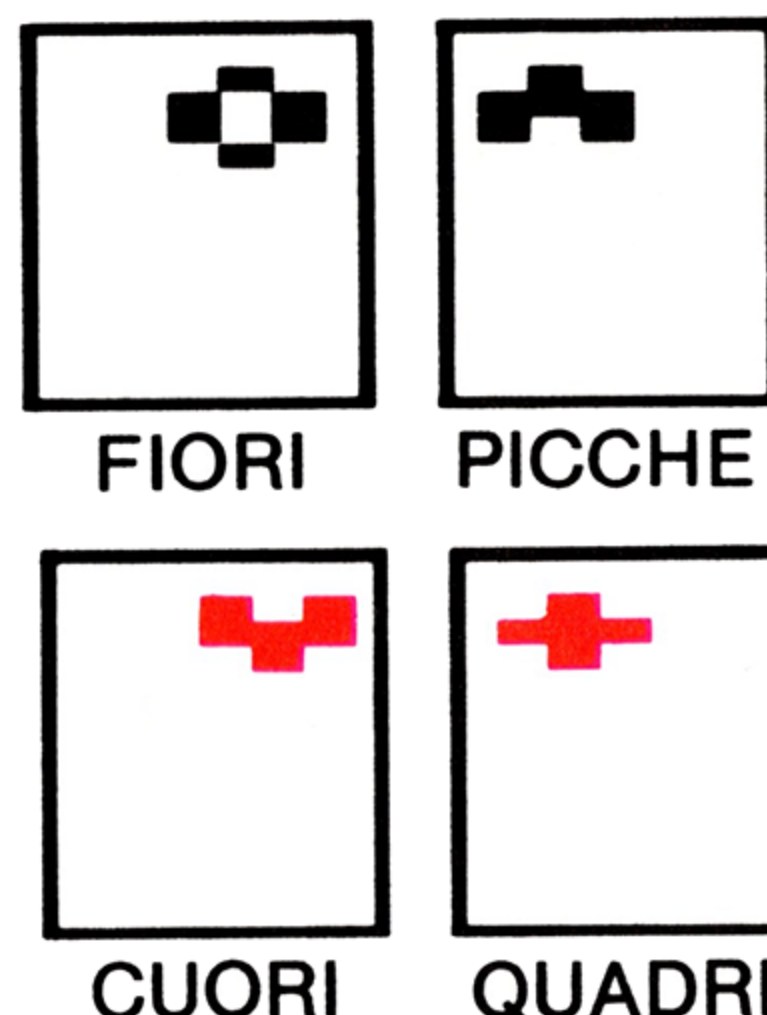
telecomando per entrare nuovamente in gioco con altri 1.000 gettoni.

POKER SOLITAIRE

Il gioco 4 è condotto da un solo giocatore, si tratta del Poker Solitaire. Sullo schermo compaiono 5 file in orizzontale e 5 file in verticale, creando così 25 posizioni possibili per le carte. Le carte compaiono una volta nella parte alta dello schermo. Il giocatore deve decidere in che posizione mettere ogni carta. Dopo che tutte le posizioni saranno state coperte, si avranno 12 combinazioni di carte che danno adito ad un determinato punteggio. (5 combinazioni orizzontali, 5 verticali e 2 diagonali).



Per tutto il tempo, sullo schermo lampeggia un cursore. È possibile spostare il cursore girando la manopola del telecomando. Per mettere una carta in una particolare posizione, si deve spostare il cursore su tale posizione e premere il pulsante rosso del telecomando. La carta compare nella posizione scelta con il cursore e la carta successiva del mazzo compare nella parte alta dello schermo.



PUNTEGGIO DEL POKER SOLITAIRE

Si consulti lo schema illustrato per lo Stud Poker per quanto concerne la descrizione delle combinazioni di carte. L'elenco alla pagina seguente indica il punteggio di ogni combinazione nel Poker Solitaire.

	punti
Scala reale massima	500
Scala reale	300
Poker	160
Scala	120
Full	100
Tris	60
Colore	50
Doppia coppia	30
Coppia	10
Altre combinazioni	0

Lo scopo è di formare le 12 migliori combinazioni nelle 5 file verticali, nelle 5 file orizzontali e nelle 2 file diagonali. Il numero massimo di punti che è possibile totalizzare è: 3340.

4	Scala reale massima	2000 punti
5	Poker	800 punti
2	Scale	240 punti
1	Scala reale	300 punti
12	Combinazioni	<u>3340</u> punti

USO DEI COMANDI COL POKER SOLITAIRE

SELEZIONE GIOCO

Premere l'interruttore selezione gioco (game select) sino a che nell'angolo superiore di sinistra compare il numero 4. Siete ora pronti a giocare il poker solitaire.

RIPRISTINO GIOCO

Usare questo interruttore ogni volta che si desidera cominciare il gioco.

USO DEI TELECOMANDI COL POKER SOLITAIRE

Avete già premuto il pulsante ripristino gioco per cominciare a giocare. Ora lo schermo è libero, il mazzo è stato mescolato e la distribuzione ha inizio.

Avete 25 posizioni che devono essere coperte dalle carte. Scegliete la posizione delle carte che compaiono una per volta nella parte alta dello schermo.

Girate la manopola del telecomando in senso orario o in senso an-

tiorario per spostare il cursore. Dopo che una carte è comparsa nella parte alta dello schermo, spostate il cursore sulla posizione dove desiderate mettere la carta. Premete ora il pulsante rosso del telecomando. La carta compare nella posizione voluta. Continuate la procedura per la selezione sino a che tutte le 25 carte sono a posto. Dopo che è stata posizionata l'ultima carta, apparirà il punteggio che avete totalizzato con le 12 mani di cui disponete.

4

JUEGOS VIDEO

CASINOTM

NOTA: Apague siempre el interruptor de alimentación (**power**) de la consola, moviéndolo a la posición (**off**) al introducir o retirar un Game ProgramTM cartridge. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida útil de su Video Computer SystemTM game de ATARI®.

Utilice sus Controles Standard de Raqueta con esta Cassette ATARI. Asegúrese de que los cables de los Controles estén bien conectados a su Sistema Video Computadora ATARI.



Para juegos de una o dos personas, conecte los controles de Raqueta a la parte IZQUIERDA de la Consola.

Para juegos de tres o cuatro personas, necesitará un juego suplementario de Controles de Raqueta.

NOTA: Apague siempre la consola (OFF) al introducir o quitar una cassette ATARI. Esto protegerá los

componentes electrónicos y prolongará la vida de su Sistema Video Computadora ATARI.

NOTA: Para jugar cualquier juego de Casino, no deje de pulsar el pulsador de Inicio de Juego, después de poner en marcha la Consola (Interruptor ON).

COMO JUGAR AL BLACK JACK (VEINTIUNA)

Esta Cassette tiene dos juegos de Black Jack:

- Juego 1 — Uno o dos jugadores que pueda separar las cartas.
- Juego 2 — Hasta cuatro jugadores que no pueden separar las cartas.

Todos los jugadores compiten contra la Computadora Repartidora. Cada carta vale unos puntos. El objetivo consiste en obtener 21 puntos, o lo más cerca de 21 como sea posible sin excederse de los 21 ("busting").

Fíjese en el siguiente depuntos para las cartas:



CARTAS DE NUMEROS
EL NUMERO DE LA CARTA
(ES DECIR, 5 = 5 PUNTOS)



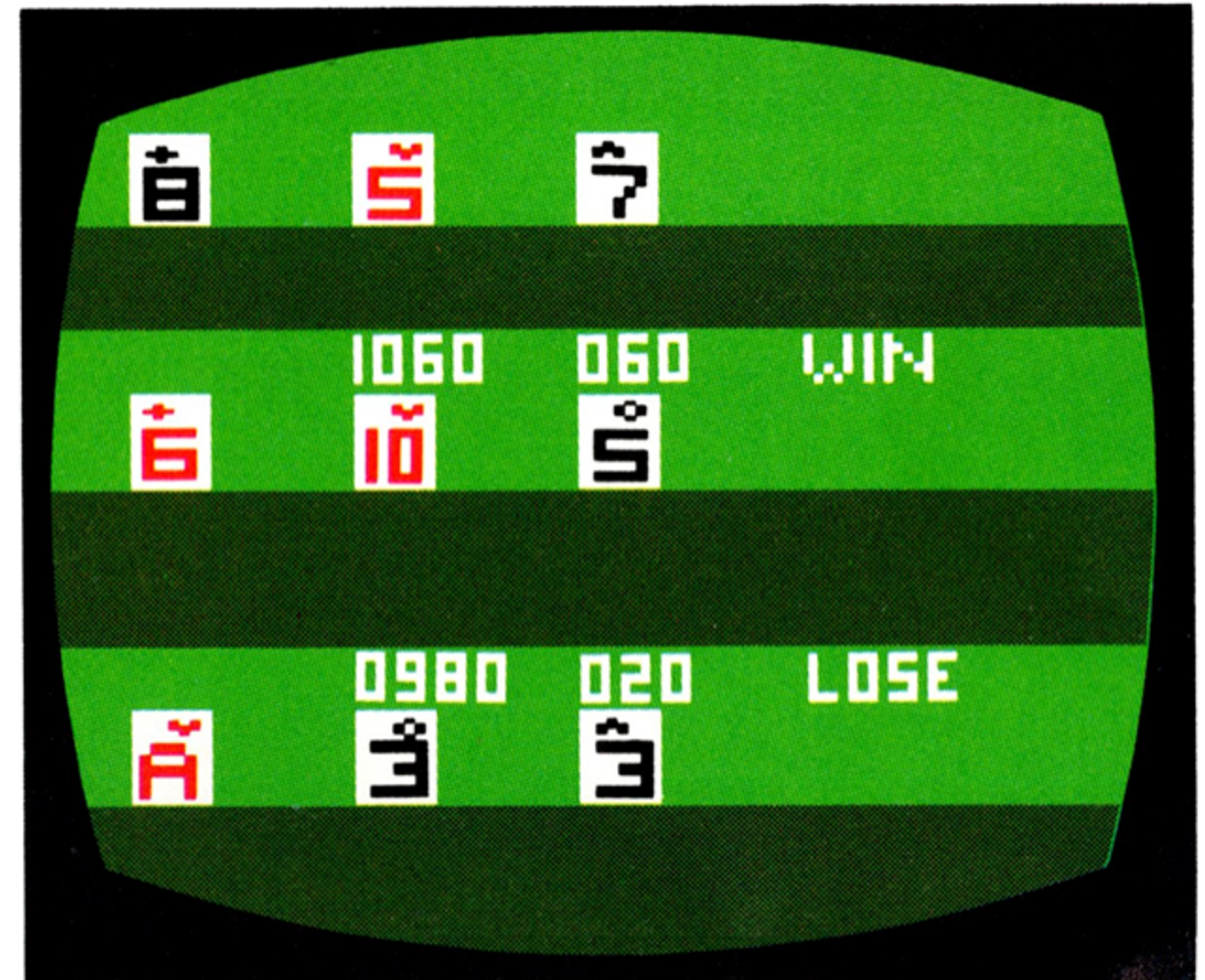
AS (A) =
1 O 11 PUNTOS



JOTA (J), DAMA (Q)
Y REY (K) = 10 PUNTOS

MANOS DURAS Y BLANDAS

A una mano de cartas se le llama “blanda”, cuando el AS se utiliza como 11 puntos. Una mano es dura, cuando el AS se utiliza como 1 punto. Por ejemplo, un 17 “blando” es un AS (11 puntos) y un 6. Un 17 “duro” podría ser un 10, un 6 y un AS (1 punto).



PEDIR CARTAS O PLANTARSE

La Computadora reparte dos cartas boca arriba a cada jugador. También se reparte dos a sí misma—una boca arriba y otra boca abajo. Si queda satisfecho con los puntos de sus primeras cartas, **PLANTESE (STAY)**, en esa mano. Si desea más puntos, pida otra carta (**HIT**), y la computadora se la dará. Siga pidiendo hasta que:

- 1 — Esté satisfecho con su mano (**STAY**).
- 2 — Exceda los 21 puntos (**BUST**), así perdiendo el juego.

NOTA: La estrategia normal del Black Jack, es plantarse (**STAY**) con 18, 19 ó 20 puntos.

GANAR

Cuando gane una mano, ganará la cantidad de fichas que haya apostado. Ganará cuando:

- Su mano de cartas sea de 21 puntos o menos, y tenga más puntos que la del repartidor.
- El repartidor se exceda de los 21 puntos.
- Obtenga un Black Jack (Un AS y una figura o una carta de 10)

Al conseguir un Black Jack, ganará su apuesta más la mitad.

NOTA: Un empate (denominado **PUSH**) ocurre, cuando los puntos de las cartas del repartidor sean iguales a las suyas. En un empate no pierde, ni gana su apuesta.

CONTROLES DE LA CONSOLA PARA JUEGOS DE BLACK JACK

PULSADOR DE INICIO DE JUEGO (GAME RESET)

Dele a este pulsador, para volver a poner puntuación de cada jugador en 1.000 (el número de fichas para apostar que recibe cada jugador inicialmente).

PULSADOR DE SELECCIÓN DE JUEGO (GAME SELECT).

Utilice este pulsador para seleccionar el juego que desee. Presiónelo y aparecerá el número del juego determinado en la esquina superior izquierda. Juego — 1 Black Jack, para 1 ó 2 personas; Juego — 2 Black Jack, para 1 a 4 jugadores.

PROGRAMADOR DIFICULTAD IZQUIERDO (LEFT DIFFICULTY SWITCH).

Estando el programador en la posición b, la Computadora barajará las cartas después de cada mano. En la posición a, la barajará después de haber repartido 34 cartas.

PROGRAMADOR DIFICULTAD DERECHO (RIGHT DIFFICULTY SWITCH)

Este programador determina las reglas de los juegos. Estando en la posición b, se utilizarán **REGLAS DE CASINO 1**.

- El repartidor se planta con 18 ó más puntos.
- El repartidor se planta en un 17 “duro” (todos los Ases valen 1 punto).
- Gana la mano automáticamente al pedir el mayor número de cartas sin excederse de los 21 puntos. (Juego 1: 3 ó 8 cartas extras; Juego 2: 3 cartas extras).

En la posición a, se emplearán las **REGLAS DEL CASINO II**:

- El repartidor se planta con 17 ó más puntos.

ACCIÓN DE LOS CONTROLES PARA JUGAR AL BLACK JACK

PARA EMPEZAR A JUGAR:

Pulse el botón rojo del control una vez para entrar en el juego. Vuelva a pulsarlo para hacer su apuesta.

APOSTAR:

Cada jugador recibe un “Banco” de 1.000 fichas. Cuando llegue el momento de apostar, aparecerá

un signo de interrogación a la derecha de sus dígitos de apuesta. De vueltas al mando giratorio para seleccionar la cantidad de su apuesta, que puede oscilar entre 20 y 200 fichas. Introduzca su apuesta en la computadora pulsando el botón rojo del control.

Si hay más de un jugador, el último en hacer la apuesta borrará de la pantalla cualquier carta del juego anterior. Entonces la Computadora repartirá la mano.

Cada vez que gane o pierda una mano, su apuesta será añadida o restada automáticamente del número total de sus fichas en la pantalla.

DEJAR EL JEUGO:

Si uno o más jugadores desean dejar el juego (pero quieren retener su Banco) hay que presionar el pulsador de Selección de Juego cuatro (4) veces. Todo jugador que siga en el juego deberá entonces pulsar su botón del control, y seguirá el juego.

Los jugadores que hayan dejado el juego podrán reincorporarse pulsando su botón del control antes del reparto de las cartas. La Computadora les dará cartas y enseñará el anterior total del Banco.

PEDIR, PLANTARSE O DOBLAR:

Después de haber hecho sus apuestas los jugadores, la computadora repartirá a cada jugador:

- Si queda satisfecho con los puntos de sus dos primeras cartas, gire el mando hasta que

aparezca la palabra **STAY** (Plantarse). Pulse el botón rojo del control para señalar su decisión.

- Si quiere otra carta, gire el mando hasta que aparezca la palabra **HIT**. Pulse el botón rojo del control y la computadora le repartirá otra carta. Siga con el **HIT** (es decir, pidiendo más cartas) hasta quedar satisfecho con la puntuación de su mano. El número máximo permitido de cartas extras en el Juego 2, son 3. En el Juego 1, se permiten 3 ó 8 cartas extras.
- Puede doblar su apuesta después de haberse repartido las dos primeras cartas. Gire el mando del control a **DBLE** (Doblar), Entonces pulse el botón rojo del control. Aparecerá otra carta más, y ya no se permitirán más cartas extras.

NOTA: No se permite doblar si la apuesta original es más que la mitad del número de las fichas restantes.

SEPARACIÓN DE CARTAS:

Solamente el Juego 1 permite separar las cartas. Si sus dos primeras cartas tienen un valor idéntico (o sea, dos 5, o una Sota y un Rey), podrá separar sus cartas en dos manos. Gire el mando del control hasta que aparezcan las letras **SPLIT**. Pulse el botón rojo del control y la computadora repartirá una carta a cada una de las cartas separadas (**SPLIT**). Ahora usted juega los dos juegos de cartas como manos distintas. También quedará duplicada su apuesta original para la segunda mano.

NOTA: Se permite separar las cartas tan sólo si la apuesta es menos de la mitad de sus fichas resultantes.

SEGURO:

Tanto el Juego 1 como el 2, permiten el seguro. Se da la necesidad del seguro cuando la mano de la Computadora repartidora tiene una carta boca abajo y un AS... lo cual podría ser una combinación de Black Jack.

Aparecerá una i, en su parte de la pantalla. Si desea proteger su apuesta de una posible Black Jack del repartidor, gire el mando del control a INSR y pulse el botón rojo del control. Sino desea el seguro, gire el mando hasta que

aparezca la palabra PASS y pulse el botón rojo del control.

El precio del seguro es la mitad de su apuesta. Cada jugador deberá decidir con respecto al seguro. Si el repartidor tiene un Black Jack, se enseñará la carta que tiene boca abajo. Todos los jugadores pierden su apuesta original, los que tengan seguro ganarán dos veces la cantidad de sus apuestas de seguro que viene a ser lo mismo que sus apuestas originales.

Si el repartidor no tiene un Black Jack, los jugadores que tengan seguro perderán sus apuestas aseguradas. Seguirá el juego, cada jugador decidiendo si pedir más cartas, plantarse o doblar.

STUD PÓKER

El Juego 3 es el Stud Póker para uno o cuatro jugadores. Estos compiten contra la Computadora Repartidora. Esta reparte cinco cartas a cada jugador, y cinco a sí misma. Antes de repartirse la primera carta, y después de repartirse la segunda, tercera, cuarta y quinta, los jugadores deberán hacer sus apuestas o retirarse del juego. El objetivo consiste en ganar a la mano de cinco cartas del repartidor. La siguiente tabla indica el orden de las posibles manos de cartas empezando con la mano de más valor.

6	10	3	
1000	060	BUST	
8	7	Q	
0980	020	WIN	
A	9		
1000	180	BJ	
J	A		
0120	020	LOSE	
5	3	J	

A K Q J LO - AS, REY, DANA, JOTA, DIEZ.



ROYAL FLUSH: (ESCALERA REAL): Las cinco cartas son del mismo palo, y son consecutivas, siendo el AS la carta más alta.



STRAIGHT FLUSH: (ESCALERA DE COLOR): Las cinco cartas son del mismo palo y de orden consecutivo.



FOUR OF A KIND (PÓKER): Cuatro de las cinco cartas son las mismas (del mismo valor).



FULL HOUSE (FULL): Tres cartas son del mismo valor y las dos restantes también lo son.



FLUSH: Las cinco cartas son del mismo palo.



STRAIGHT: (ESCALERA): Las cinco cartas son consecutivas.



THREE OF A KIND: (TRIO): Tres de las cinco cartas son las mismas (del mismo valor).



TWO PAIRS (DOBLE PAREJA):



ONE PAIR (PAREJA):



HIGH CARD (CARTA ALTA):

Ejemplo: Si una mano tiene un AS, un 5, un 6, un 7 y un 2, la carta alta es un AS. Esto gana una mano que no tenga combinaciones de cartas más altas. Una mano con un AS, y un 8 (u otra carta más alta) le ganaría a ésta.

Si su mano tiene más valor que la de la Computadora Repartidora, ganará una cantidad igual a la que haya apostado. Si la mano de la Computadora le gana a la suya, perderá su apuesta.

Si su mano y la del repartidor son del mismo valor, ganará la mano de tenga la carta de más valor. Si las cinco cartas son del mismo valor numérico, hay empate y no cambia el número de fichas.

CONTROLES DE LA CONSOLA PARA EL STUD PÓKER

PULSADOR DE INICIO DE JUEGO:

Presione este pulsador para volver a poner su puntuación en 1.000 (el número de fichas para apostar que recibe cada jugador inicialmente).

PULSADOR DE SELECCION DE JUEGO:

Presione el pulsador de selección de juego hasta que aparezca el número 3 en la esquina superior izquierda. Ahora está preparado para jugar al Stud Póker.

PROGRAMADOR DE DIFICULTAD IZQUIERDO:

Estando este programador en la posición a, la primera carta del repartidor se dará boca abajo.

PROGRAMADOR DE DIFICULTAD DERECHO:

Se repartirá la primera carta del jugador boca abajo, estando el programador en la posición a.

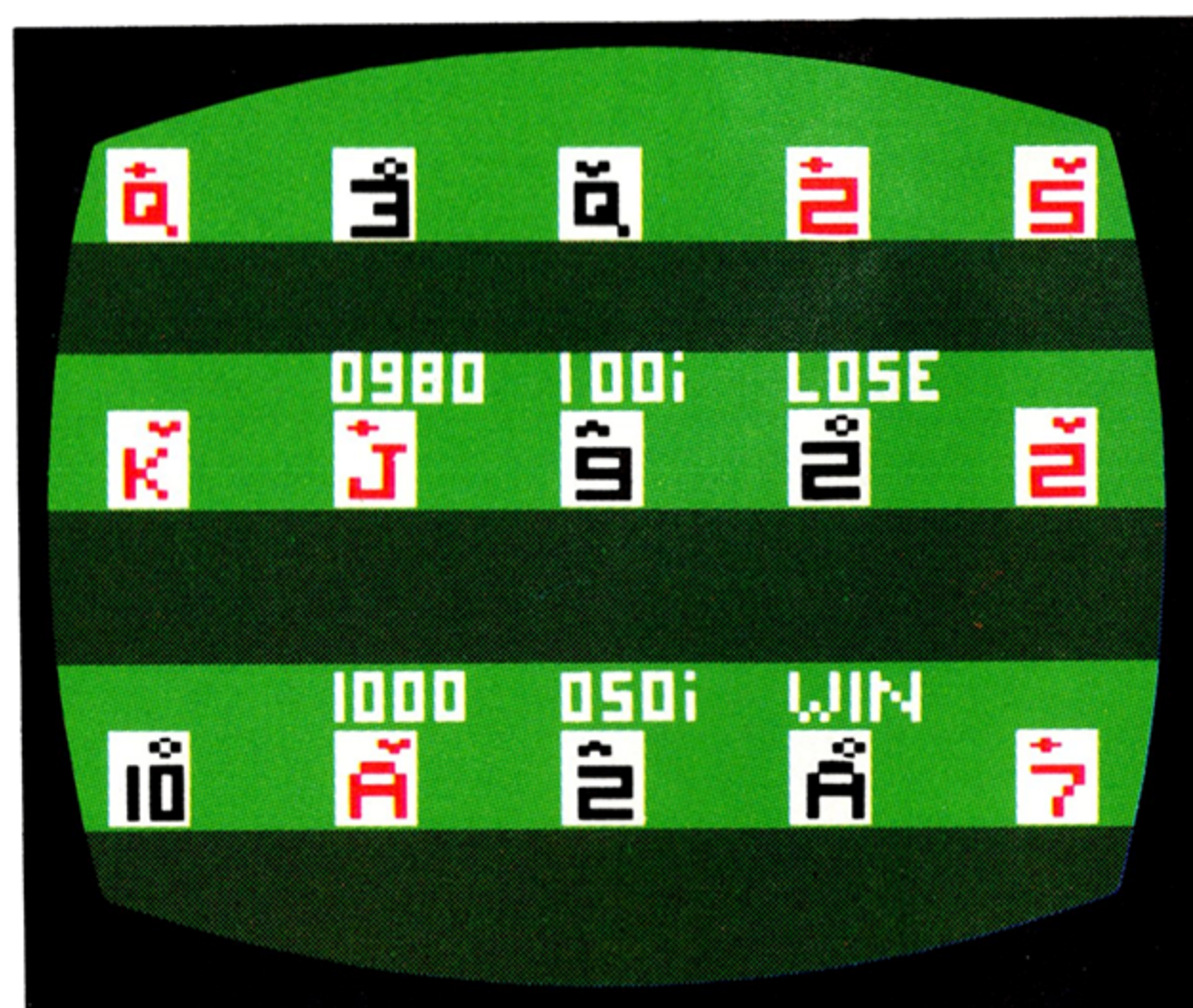
NOTA: Estando los dos programadores de dificultad en la posición b, las cartas del jugador y del repartidor serán distribuidas boca arriba.

ACCION DE LOS CONTROLES PARA EL STUD PÓKER

PARA EMPEZAR A JUGAR:

Pulse el botón rojo de su control una vez para incorporarse al juego. Vuelva a pulzarlo para hacer su apuesta.

Cada jugador recibe un "Banco" de 1.000 fichas, que aparece en la pantalla. Antes de repartirse la primera carta, aparecerá una i, al lado de su tanteador. Deberá hacer su apuesta inicial (anta). Gire el mando del control para seleccionar la cantidad. Las apuestas han de ser entre 10 y 100 fichas. Introduzca su apuesta en la computadora pulzando el



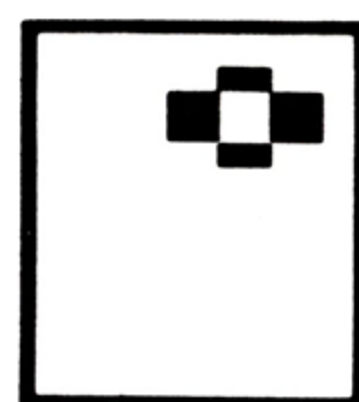
botón rojo del control. La computadora reparte dos cartas a cada jugador, y dos a sí misma. Las apuestas vuelven a hacerse mediante el mismo procedimiento. Los jugadores continúan haciendo apuestas después de repartirse la tercera, cuarta y quinta cartas. Un jugador puede retirarse del juego en cualquier momento después de la apuesta inicial (ante). Si su mano tiene un valor más automáticamente, todas las fichas a su puntuación en la pantalla.

Para jugar otra vez, haga su apuesta inicial.

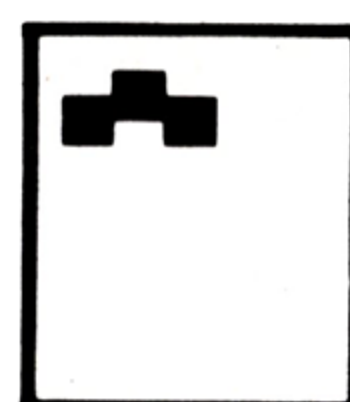
DEJAR EL JUEGO:

Si uno o más jugadores desean dejar el juego (pero quieren retener en Banco), presione el pulsador de selección de juego cuatro (4) veces. Cada jugador que sigue en el juego entonces deberá pulsar el botón de su control, y el "juego continuará"

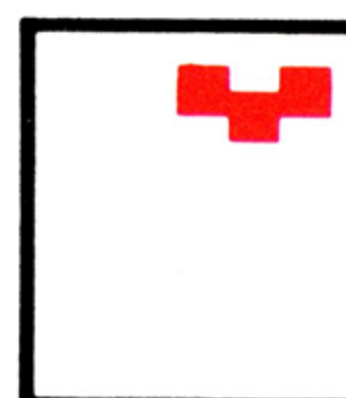
Los jugadores que hayan dejado el juego podrían reincorporarse pulsando el botón de su control antes del reparto de las cartas. La computadora les dará cartas y exhibirá la puntuación anterior de su Banco.



TREBOL



PICO



DIAMANTE



CORAZON

HACER SALTAR LA BANCA O QUEBRAR

En cualquiera de los juegos de Casino, habrá hecho saltar la Banca si su puntuación llega a

10.000. Pulse el botón rojo del control para entrar otra vez en el juego con otras 1.000 fichas.

PÓKER SOLITARIO

El Juego 4 es para una persona; el Póker Solitario. La matriz en la pantalla tiene cinco líneas y cinco columnas, creando 25 posibles posiciones de cartas. Estas aparecen una por una en la parte superior de la pantalla. Deberá seleccionar una posición en la matriz, para cada carta. Tras llenar todas las posiciones, tendrá 12 mandos de póker, cada uno con su valor. (5 manos de póker horizontales, 5 verticales y 2 diagonales).

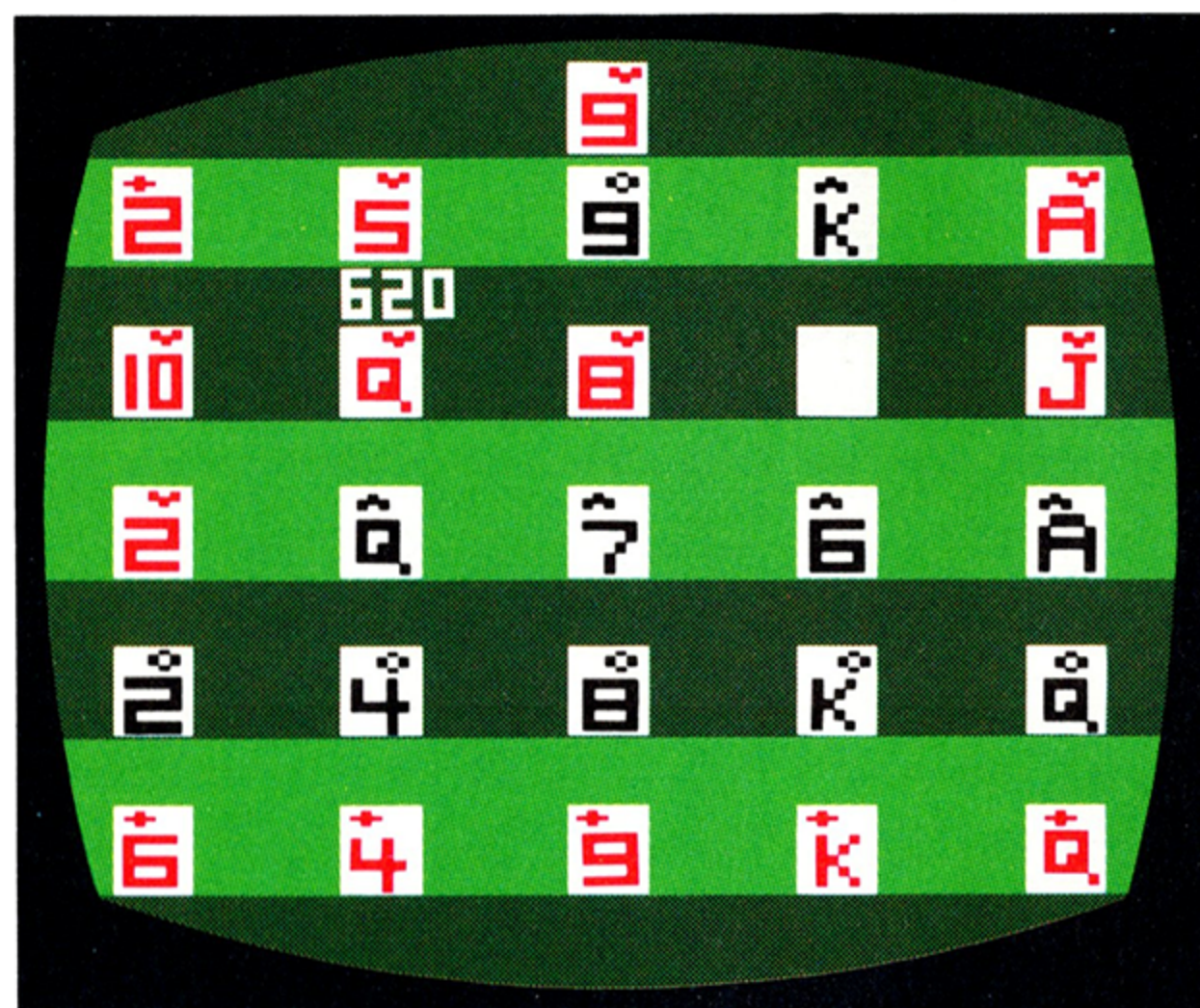
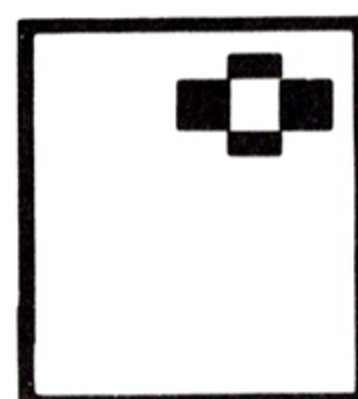
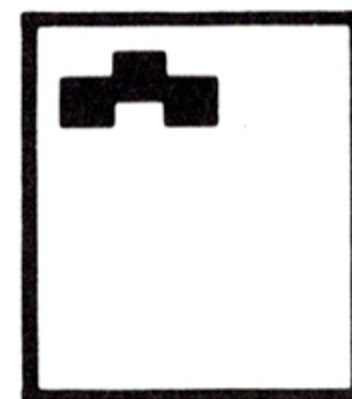


FIGURA NUMERO 4 (PANTALLA Y PALOS)

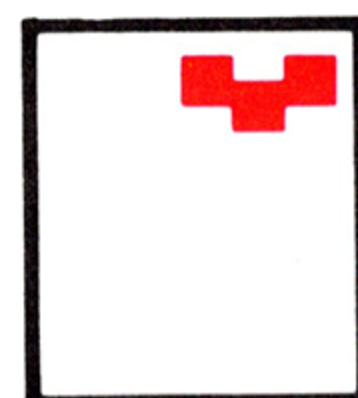
Habrà un cursor parpadeante en la pantalla en todo momento. Puede moverlo girando el mando del control. Para poner una carta en una posición específica en la matriz, mueva el cursor en hasta esa posición y pulse el botón rojo del control. La carta aparecerá en la posición seleccionada por usted, en el cursor aparecerá la siguiente carta de la baraja en la parte superior de la baraja.



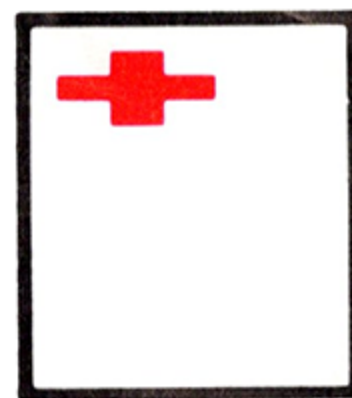
TREBOL



PICO



DIAMANTE



CORAZON

PUNTUACIÓN PARA EL PÓKER SOLITARIO

Para una descripción de las manos de póker, vea la carta en el apartado del STUD POKER. La lista que sigue reseña la puntuación de cada mano del Póker Solitario.

Royal Flush (escalera real). La carta alta siendo el AS 500 puntos

Straight Flush (escalera de color) 300 puntos
 Four of a Kind (Póker) . 160 puntos
 Straight (escalera) 120 puntos
 Full House (Full) 100 puntos
 Three of a Kind (Trio) . . . 60 puntos
 Flush (las cinco cartas del mismo palo) 50 puntos

Two pair (doble pareja) . 30 puntos
 One pair (pareja) 10 puntos
 Todas las demás combinaciones
 de cartas 0 puntos

Su objetivo consiste en hacer las
 12 mejores manos de poker de las
 5 columnas, 5 filas y de las 2
 configuraciones diagonales. La

puntuación máxima que puede
 conseguir es de 3.340 tantos.

4—Escaleras
 Reales 2.000 puntos
 5—Pókers 800 puntos
 2—Escalera 240 puntos
 1—Escalera de Cola . 300 puntos
 12—Manos 3.340 puntos

CONTROLES DE LA CONSOLA PARA EL PÓKER SOLITARIO

SELECCIÓN DE JUEGO:

Presione el pulsador de selección de Juego hasta que aparezca el número 4 en la esquina superior izquierda. Ahora está preparado para jugar al Póker.

INICIO DE JUEGO:

Emplee este pulsador cada vez que quiera empezar a jugar.

ACCIÓN DE LOS CONTROLES PARA JUGAR AL PÓKER SOLITARIO

Ya ha presionado el pulsador de Inicio de la Consola para empezar la acción del juego. Ahora la pantalla está en blanco, las cartas están barajadas y comienza el reparto.

Tiene 25 posiciones en la matriz para llenarlas con cartas. Seleccione la posición de las cartas que aparecen una por una en la parte superior de la pantalla.

Gire el mando del control en el sentido de las agujas del reloj o en

sentido opuesto para mover el cursor. Después de aparecer una carta en la parte superior de la pantalla, mueva el cursor a la posición donde quiera colocarla. Ahora pulse el botón rojo del control. La carta aparecerá en la posición derecha. Siga con el procedimiento de selección hasta colocar todas las cartas.

Tras colocar la última carta, el tanteador indicará los puntos conseguidos con las 12 manos de póker de la matriz.

CASINOTM



A Warner Communications Company

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

Manual, Program and Audiovisual © 1978 Atari, Inc.

C016973-52 REV. 1

PRINTED IN U.S.A.